NINTENDO Wii • 3DS • DS • Wii/DSi WARE • RETRO

05/11 • AUSGABE 169 • € 3,50

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN WWW.N-ZONE.DE

4 194373 903504 05

Österreich € 4,- Schweiz sfr 7,- Benelux € 4,20
Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 4,50

N-ZONE

+ GRATIS-HEFT:
Tipps & Tricks zum 3DS auf 16 Seiten

IM TEST:

Lego Star Wars III (Wii, 3DS, DS), Conduit 2 (Wii), uDraw (Wii), Die Sims 3 (3DS), 999 (DS), Rabbids 3D (3DS), WWE All-Stars (Wii) u. v. m.

POKéMON SCHWARZ/WEISS

Profi-Kampftipps: Damit lasst ihr eure Gegner so richtig alt aussehen!

10 SEITEN

THE LEGEND OF ZELDA

Die neuesten Infos zu Ocarina of Time (3DS) + Skyward Sword (Wii)

AUSSERDEM:

Jump&Run-Einkaufsführer, Retro-Specials, Neues aus der Community, Cheats & Codes u. v. m.

Jetzt bequem online bestellen oder abonnieren unter shop.kidszone.de

Kids Zone

Anime, Games, Rätsel & mehr

» Alles über eure Lieblings-Animes » Specials zu Trading-Cards » Tipps, Combos, Cheats
» News zu PC- und Videospielen, Kino, DVD, Musik » 4 Wochen Anime-TV-Programm
» Jede Ausgabe mit genialen Extras

HERZLICH WILLKOMMEN,
LIEBE NINTENDO-FANS!

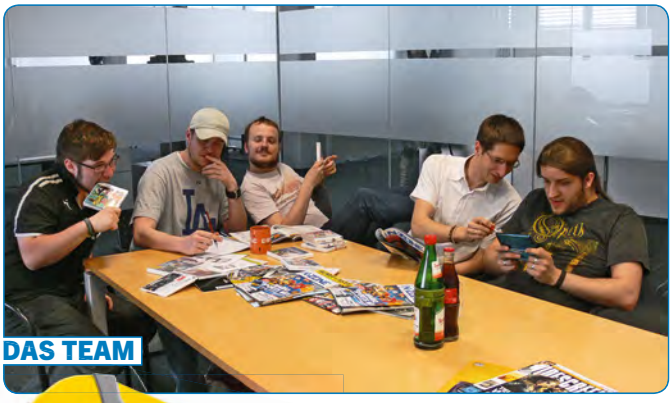
Während sich zum 3DS-Start im fernen Japan lange Schlangen vor den Läden bildeten und zahlreiche kaufwillige Spieler leer ausgingen, verlief der Launch des neuen Nintendo-Handhelds hierzulande doch etwas verhaltener. Vermutlich lag dies am 3DS-Software-Angebot, in dem ein sogenannter System-Seller, also ein die Hardwareverkäufe ankurbelndes Spiel wie **Mario** oder **Zelda**, leider gänzlich fehlte. Nichtsdestotrotz gibt's mittlerweile schon knapp 20 Games, unter denen man den ein oder anderen spielenswerten Titel findet. In unserer Test-Strecke haben wir uns deshalb die restlichen derzeit erhältlichen 3DS-Spiele vorgeknöpft, damit ihr für den Kauf optimal beraten seid. Und für die Zeit nach der 3DS-Anschaffung seid ihr dank der N-ZONE bestens versorgt: Im beiliegenden Booklet findet ihr zahlreiche geheime Tipps & Tricks zu Nintendos 3D-Handheld.

In Zeiten, in denen hierzulande nur wenige Spiele vom Kaliber des in der aktuellen Ausgabe getesteten Wii-Action-Hits **Conduit 2** oder des Dauerbrenners **Lego Star Wars** erscheinen, lohnt es sich, einen Blick ins ferne Japan oder über den großen Teich in die USA zu werfen. Dort sind bereits Highlights und Geheimtipps wie etwa das Wii-RPG **The Last Story** oder das DS-Abenteuer **999** erhältlich, die hoffentlich auch noch bei uns veröffentlicht werden. Wir verraten euch alles zu diesen beiden Ausnahmetiteln und liefern euch zudem einen spannenden Vorschaubericht zum Rollenspiel-Epos **Xenoblade Chronicles** für die Wii, das Nintendo auch in Deutschland auf den Markt bringen wird!

Aufgrund des positiven Feedbacks unserer **Pokémon**-Fans haben wir auch diesmal Tipps & Tricks für **Schwarz/Weiß** für euch parat, in denen ihr erfahrt, wie ihr im Handumdrehen eure Freunde in Mehrspieler-Kämpfen besiegt. Und natürlich haben wir passend dazu noch die volle Packung an Cheats & Codes zu aktuellen Wii-,3DS- und DS-Hits in diese Ausgabe gequetscht. Freut euch außerdem wie jeden Monat auf spannende Retro-Reportagen, Berichte aus der Fan-Community und spannende News aus den Nintendo-Universum. Letztere findet ihr natürlich auch tagesaktuell auf unserem Webauftritt unter www.n-zone.de.

Viel Spaß bei der Lektüre der neuen Ausgabe!

Euer N-ZONE-Team


DAS TEAM

THE LEGEND OF ZELDA

NINTENDO 3DS

ZAHLEN & FAKTEN

Wissenswertes und Skurriles über die Entstehung dieser N-ZONE

- **Test, den jeder machen wollte:** ***Conduit 2*** *– weil jeder herausfinden wollte, ob die Entwickler die Makel des ersten Teils beheben konnten.*
- **Test, den keiner machen wollte:** ***Monster Jam: Pfad der Zerstörung*** *– weil es vergleichbare Rennspiele schon x-fach auf dem Markt gibt.*
- **Kraftakt des Monats:** *Neben der euch vorliegenden N-ZONE musste diesen Monat auch noch das 3DS-Sonderheft und die 16-seitige Beilage mit den geheimen Tipps & Tricks zum neuen Nintendo-Handheld bewältigt werden. Eine fast nicht machbare Aufgabe – aber für euch legten wir euch mächtig ins Zeug!*
- **Depp des Monats:** *In der letzten N-ZONE rief Christoph in der Spielerforum-Rubrik zur „Mission: 3D-Schnappschuss" auf. Er forderte die Leser auf, amüsante 3D-Fotos einzusenden. Der Einsendeschluss war der 24. März 2011 – dabei kam die Konsole – wie wir fast alle wissen – erst einen Tag später raus!*
- **Anzahl der Miis, die die Redaktion auf dem 3DS erstellte:** *27 – von den besten von ihnen druckten wir in unserer aktuellen Heftbeilage die QR-Codes ab.*
- **Mii, das am schwierigsten nachzubauen war:** *Pikachu – wie sollte man bloß seine Ohren nachbilden?*

INHALT 05/2011

THOMAS

Im unserer großen Vorschau-Strecke liefern wir euch sämtliche Neuigkeiten zu den beiden kommenden **Zeldas: Skyward Sword** für die Wii und **Ocarina of Time** für den 3DS. Und damit noch nicht genug: Im Retro-Teil gehen wir zudem auf die legendäre Master Quest des N64-Klassikers **Zelda: Ocarina of Time** ein.

VORSCHAU | THE LEGEND OF ZELDA

SEBASTIAN

Ihr wollt noch mehr Spaß mit den aktuellen Hits für Wii, 3DS und DS? Dann freut euch auf unsere Tipps und Tricks, in denen wir euch diesmal zeigen, wie ihr in **Pokémon Schwarz/Weiß** euren Freunden das Leben im Mehrspieler-Modus schwer machen könnt. Außerdem haben wir zahlreiche Codes zur Wii-Fassung von **Lego Star Wars III**, freischaltbare Extras für Capcoms DS-Geheimtipp **Okamiden** sowie weitere Tipps zu **Yu-Gi-Oh! World Championship 2011** herausgefunden!

SERVICE | TIPPS & TRICKS ZU AKTUELLEN HITS

START

Editorial	03
Inhalt	04

VORSCHAU

Magazin	06
Most Wanted	14
Wii	
The Last Story	24
The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D	16
The Legend of Zelda: Skyward Sword	20
Xenoblade Chronicles	26
3DS	
Kingdom Hearts: Dream Drop Distance	26
Sports Island 3D	29
Driver Renegade	27

TEST

Charts	62
Das Team	33
Kalender	36
Meinungsmache	34
Einkaufsführer: Die besten Nintendo-Jump&Runs	64
Release-Termine	35
So testen wir	32
Top-Spiele	60
Wii	
Bomberman Hero (Virtual Console)	68
Conduit 2	38
Doods großes Abenteuer	45
Final Fantasy VI (Virtual Console)	68
Lego Star Wars III: The Clone Wars	42
Lernerfolg Grundschule Mathematik Klasse 1-4 (WiiWare)	69
Monster Jam: Pfad der Zerstörung	49
Pictionary	45
The Legend of Zelda: Ocarina of Time (Virtual Console)	69
Tiger Woods PGA Tour 12	46
Top Spin 4	47
uDraw Studio	44
uDraw	44
Wo ist Walter? Walters wilde Abenteuer 1 (WiiWare)	69
WWE All-Stars	48
3DS	
Die Sims 3	52
Dinosaurier 3D: Kampf der Giganten	57
Lego Star Wars III: The Clone Wars	43
Puzzle Bobble Universe	56
Rabbids 3D	55
Rayman 3D	54
Samurai Warriors Chronicles	51
Splinter Cell 3D	50
Super Monkey Ball 3D	53

38

THOMAS

Damit ihr wisst, welche Spiele ihr euch für den 3DS keinesfalls entgehen lassen solltet, haben wir die Games, die es nicht mehr in die vorherige Ausgabe geschafft haben, gewohnt kritisch unter die Lupe genommen. Freut euch außerdem auf zig spannende Test-Berichte zu den aktuellen Neuerscheinungen für Nintendos Wii!

TEST | 3DS – DIE ZWEITE

24

CHRISTOPH

Im fernen Japan und den USA gibt's derzeit einige Hits für Wii und DS, die man im Auge behalten sollte. So etwa das DS-Abenteuer **999** oder das bislang nicht für Deutschland angekündigte Wii-RPG **Last Story**. Dafür hat Nintendo das lang ersehnte **Xenoblade Chronicles** für die Wii jetzt offiziell für Europa angekündigt, zu dem wir euch natürlich auch alles Wissenswerte verraten.

VORSCHAU / TEST
GEHEIMTIPPS FÜR Wii UND DS

DS

999: 9 Hours, 9 Persons, 9 Doors	58
Castle Conqueror (DSiWare)	70
Lego Star Wars III: The Clone Wars	43
Monster Buster Club (DSiWare)	71
Monster Jam: Pfad der Zerstörung	49
Panda Craze (DSiWare)	70
Shapo (DSiWare)	71

ONLINE

DSi-Kanäle	70
VideoGamesZone	72
Wii-Kanäle	68

RETRO

Die Game-Boy-Evolution	80
Master Quest für Meister-Zocker	75
Die Rabbids: Ihr verrückter Lebenslauf	78
Retro-Startseite	72

SERVICE

Spielerforum	88

Tipps & Tricks:

De Blob 2	83
Lego Star Wars III: The Clone Wars	82
Okamiden	83
Pokémon-Schwarz/Weiß-Kampftipps	84
Yu-Gi-Oh! WC 2011	83

MEINUNGEN

Kolumne	94
Leserbriefe	92

FINALE

N-ZONE-Shop	96
Heftvorschau	98
Impressum	98

ALLE TITEL DIESER AUSGABE

999: 9 Hours, 9 Persons, 9 Doors, Test	58
Bomberman Hero, Online	68
Call of Atlantis, News	12
Castle Conqueror, Online	70
Conduit 2, Test	38
De Blob 2, Tipps	83
Die Sims 3 3D, Test	52
Dinosaurier 3D, Test	57
Donkey Kong Country Returns, News	08
Doods großes Abenteuer, Test	45
Dragon Quest X, News	10
Driver Renegade, Vorschau	27
Final Fantasy VI, Online	68
International Superstar Soccer 64, Retro	75
Karaoke Revolution Glee – Volume 2, News	13
Kingdom Hearts: Dream Drop Distance, Vorschau	26
Lego Star Wars III: The Clone Wars, Test	42
Lego Star Wars III: The Clone Wars, Test	43
Lego Star Wars III: The Clone Wars, Test	43
Lego Star Wars III: The Clone Wars, Tipps	82
Lernerfolg Grundschule Mathematik Klasse 1-4, Online	69
Mario Paint, Retro	74
Monster Buster Club, Online	71
Monster Jam: Pfad der Zerstörung (Wii), Test	49
Monster Jam: Pfad der Zerstörung (DS), Test	49
Okamiden, Tipps	83
Panda Craze, Online	70
Pictionary, Test	45
Pokémon-Schwarz/Weiß-Kampftipps, Tipps	84
Puzzle Bobble Universe, Test	56
Rabbids 3D, Test	55
Rayman 3D, Test	54
Samurai Warriors Chronicles, Test	51
Shapo, Online	71
Spider-Man: Edge of Time, News	12
Splinter Cell 3D, Test	50
Sports Island 3D, Vorschau	29
Sudoku: The Puzzle Game Collection, News	13
Super Monkey Ball 3D, Test	53
The Last Story, Vorschau	24
The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Online	69
The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Vorschau	16
The Legend of Zelda: Skyward Sword, Vorschau	20
Tiger Woods PGA Tour 12, Test	46
Top Spin 4, Test	47
TV total Events, News	09
uDraw Studio, Test	44
uDraw, Test	44
Wo ist Walter? Walters wilde Abenteuer 1, Online	69
WWE All-Stars, Test	48
Xenoblade Chronicles	26
Yu-Gi-Oh! WC 2011, Tipps	83

Täglich aktuelle News, Shots & Videos unter www.n-zone.de

DER GROSSE 3DS-ZUFRIEDENHEITS-CHECK

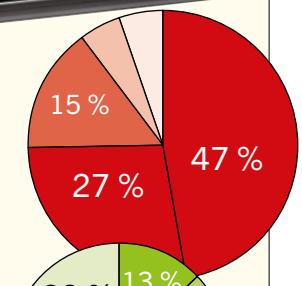
3DS Wie glücklich sind die Nintendo-Fans mit ihrer neuesten Konsolen-Anschaffung?

Wie beliebt ist der Nintendo 3DS bei den N-ZONE-Lesern? Welche Funktionen werden am häufigsten genutzt, welche Features interessieren nur bedingt? Und welche Raffinessen hätten sich die Entwickler ruhig sparen können, weil sie bei den Käufern nicht gut ankommen? Wir machten auf unserer Webseite den Zufriedenheits-Check – und hier kommen die Ergebnisse! ■

Christoph meint: *„Ich finde es überraschend, welches Spiel beim 3DS-Konsolenstart am häufigsten über den Kassenscanner gezogen wurde. Des Spielers Liebling waren weder Super Mario, Link oder Samus (denn all diese Helden haben sich auf der neuen 3D-Konsole noch nicht blicken lassen) noch eine andere bekannte Nintendo-Marke. Das beliebteste 3DS-Spiel war stattdessen* ***Super Street Fighter IV 3D Edition*** *– 46 % der Umfrageteilnehmer entschieden sich für den Capcom-Prügler. Knapp dahinter liegen* ***Pilotwings Resort*** *(27 %),* ***Nintendogs + Cats*** *(22 %) und* ***Rayman 3D*** *(21 %).“*

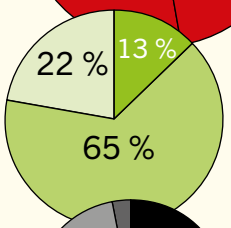
WIE HOCH STELLT IHR DEN 3D-REGLER EIN?

Ist voll aufgedreht	47 %
Steht in der oberen Hälfte	27 %
Ungefähr in die Mitte	15 %
Steht in der unteren Hälfte	5 %
Ganz unten/ist aus	5 %



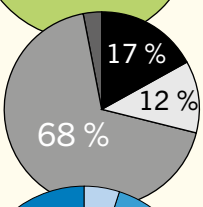
NUTZT IHR DIE 3D-FOTOGRAFIE?

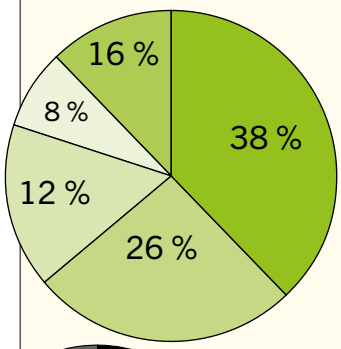
Ja, ich fotografiere sehr oft.	13 %
Habe ein paar Fotos gemacht	65 %
Nein	22 %



HABT IHR SCHON KOPFSCHMERZEN BEKOMMEN?

Ja, ich habe aber lange gespielt.	17 %
Ja, bereits nach kurzer Zeit	12 %
Nein, trotz aktiviertem 3D	68 %
Nein, ich nutze kein 3D	3 %



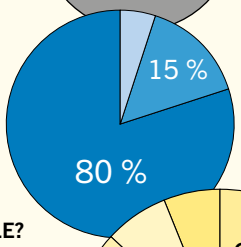


WIE ZUFRIEDEN SEID IHR MIT DEM 3DS ALLGEMEIN?

Ich bin begeistert.	38 %
Ich bin sehr zufrieden.	26 %
Ich bin zufrieden.	16 %
Ich bin nicht vollkommen zufrieden.	8 %
Ich bin unzufrieden.	12 %

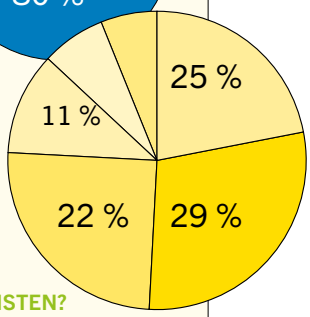
IST EURE KONSOLE SCHON MAL ABGESTÜRZT?

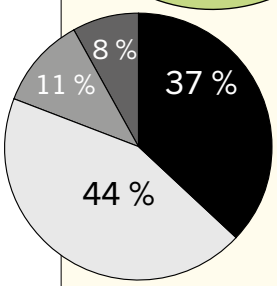
Ja, sehr häufig	5 %
Ja, aber selten	15 %
Nein, bisher nicht	80 %



WIE GUT GEFALLEN EUCH DIE SPIELE?

Sehr gut, ich besitze nur Top-Spiele.	22 %
Gut, nicht alle Spiele sind Top-Spiele.	29 %
Durchschnitt, es gibt Top-Spiele und eher mittelmäßige Games.	25 %
Eher schlecht, es gibt zu viele Gurken.	11 %
Schlecht, es gibt gar keine Top-Spiele.	7 %
Ich besitze noch kein 3DS-Spiel.	6 %



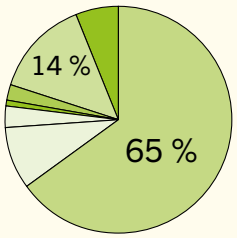


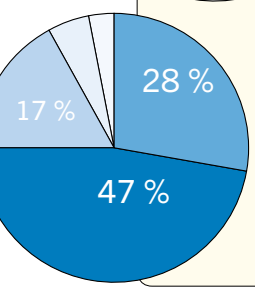
WIE ZUFRIEDEN SEID IHR MIT DEM 3D-EFFEKT?

Sehr zufrieden, meine Erwartungen wurden übertroffen.	37 %
Zufrieden, meine Erwartungen wurden erfüllt.	44 %
Eher unzufrieden, habe mir etwas mehr erwartet.	11 %
Unzufrieden, habe mir mehr erwartet.	8 %

WELCHES FEATURE NUTZT IHR AM MEISTEN?

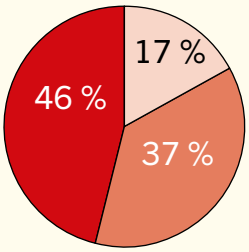
3D-Effekt	65 %
Augmented Reality	9 %
StreetPass	3 %
Mii-Lobby/Mii-Maker	1 %
Kamera/3D-Fotografie	2 %
Meine guten, alten Nintendo-DS-Games	14 %
Schrittzähler	6 %





SPIELT IHR EHER MIT ODER OHNE 3D-EFFEKT?

Nur mit 3D-Effekt	28 %
Meistens mit 3D-Effekt	47 %
Hin und wieder mit 3D-Effekt	17 %
Fast gar nicht mit 3D-Effekt	5 %
Nie mit 3D-Effekt	3 %



MÖGT IHR DIE STREETPASS-FUNKTION ?

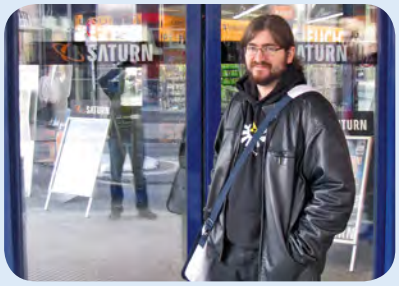
Ja, habe auch jemanden getroffen.	17%
Ja, habe aber niemanden getroffen.	37 %
Nein	46 %

WAS WAR LOS BEIM 3DS-START?

3DS N-ZONE wollte es wissen: Wie begehrt war der 3DS am Erstverkaufstag?

Um herauszufinden, wie viele Spieler auf den Nintendo 3DS scharf sind, machten wir uns auf den Weg in die Nürnberger Innenstadt. Wir waren am 25. März 2011 um Punkt 9 Uhr unterwegs, um möglicherweise die ersten Leute zu treffen, die vor den örtlichen Elektro-Discountern Schlange standen, um sich Nintendos neue 3D-Konsole zu holen. Denn nicht nur Amazon senkte den Einführungspreis des 3DS überraschend wenige Tage vor dem Starttermin von knapp 250 auf 222 Euro. Auch Media Markt und Saturn (die übrigens beide zur selben Unternehmensgruppe gehören) zogen nach. Allerdings waren offensichtlich nur die wenigsten Leute bereit, sich den Vormittag freizunehmen oder die Schule zu schwänzen, um den 3DS zu kaufen. Gerade mal eine Handvoll Zocker rannte schnurstracks in die Videospiele-Abteilung der örtlichen Saturn-Filiale. Von einem großen Andrang kann dabei nicht die Rede sein: Die Abteilungsleiter hatten genügend Konsolen auf Lager, von denen ein Großteil bereits mit **Rayman 3D** zusammengeschnürt war – das Set wurde für etwa 250 Euro angeboten. Der Online-Händler Amazon hatte übrigens vergleichbare Pakete im Angebot: Wer einen Nintendo 3DS in den virtuellen Einkaufswagen legte, erhielt wahlweise **Super Monkey Ball 3D**, **Die Sims 3** oder **Asphalt 3D** kostenlos dazu. Erwartungsgemäß entschieden sich die allermeisten Spieler (wohl aufgrund des bekannten Namens) für die **Sims**.

Christoph meint: *„Ich hatte mit deutlich mehr Ansturm gerechnet, als der Nintendo 3DS herauskam. Dabei erinnere ich mich noch genau an den Verkaufsstart der Wii. Damals, Anfang Dezember 2006, standen die Fans bereits anderthalb Stunden vor Öffnung der örtlichen Saturn-Filiale Schlange, um die Bewegungskonsole als Erste zu ergattern. Beim Nintendo 3DS hingegen hatte ich das Gefühl, als ob der Start sehr verhalten verlief – so als hätte der Elektronik-Discounter Toaster oder Wasserkocher im Angebot."*



Bei Ladenöffnung war der Ansturm relativ verhalten (Bild unten). Alexander Geisler gehörte zu den ersten Wartenden (Bild oben rechts). Eine Stunde später war vom 3DS-Start kaum mehr etwas zu sehen.

DER Wii-START IM VERGLEICH

Wii War beim Wii-Start am 8. Dezember 2006 auch so wenig los wie beim 3DS-Launch? Wir haben recherchiert.

Damals machten sich erste Anzeichen einer Wii-Euphorie vor den Türen des Nürnberger Müller-Markts breit, wo eine Viertelstunde vor Ladenöffnung bereits 14 Fans brav warteten. Kurz darauf waren alle verfügbaren Konsolen restlos vergriffen, auch Classic-Controller gingen schnell weg. Das frühe Aufstehen war also dringend nötig. Auch wer die Wii bei Saturn kaufen wollte, musste sich beeilen, denn bereits um 10:08 Uhr – also acht Minuten nach Ladenöffnung – war keine einzige Konsole mehr verfügbar. Die hier abgedruckten Bilder stammen übrigens aus der N-ZONE 02/2007.

2006

AFFEN-STILLSTAND!!

Wii Es wäre auch zu schön gewesen: Vorerst kehren Donkey und Diddy nicht auf die Wii zurück!

Das wird wohl nix: In einer der letzten N-ZONE-Ausgaben fragten wir uns wir noch, ob die Retro Studios bereits an einem Nachfolger des Wii-Jump&Runs **Donkey Kong Country Returns** arbeiten. Doch dann erreichte uns die bittere Nachricht: Vorerst wird es keine Fortsetzung des affenstarken Spiels geben (Mehrspielerwertung: 90 Prozent). Das gab Kensuke Tanabe, Angestellter bei Nintendo in Japan, auf der Entwicklermesse Games Developers Conference bekannt. Einen etwaigen zweiten Teil wollte er zwar nicht kategorisch ausschließen, aber gleichzeitig dementierte er die anhaltenden Gerüchte, wonach bereits fleißig an **Donkey Kong Country Returns Again** – wie so mancher Fan den Nachfolger nennt – gearbeitet wird. ■

Christoph meint: *„Ich hätte einen Berg voller Bananen verwettet, dass uns auf der nächsten E3-Messe, die im Juni in Los Angeles stattfindet, der zweite Teil von **Donkey Kong Country Returns** vorgestellt wird. Doch Pustekuchen! Offenbar vertreten die Entscheider bei Nintendo die Ansicht, dass sich der erste Teil noch immer oft genug verkauft, als dass man schon jetzt einen zweiten Teil veröffentlichen müsste. Doch angesichts der sehr hohen Verkaufszahlen des actionorientierten Jump & Runs für die Konsole ist es meiner Meinung nach überaus wahrscheinlich, dass wir spätestens in drei Jahren ein neues Abenteuer mit Donkey und Diddy erleben dürfen. Ob die Äffchen auf Wii oder der Nachfolgerkonsole (oder möglicherweise sogar dem Nintendo 3DS) für Aufsehen sorgen – das ist die Frage, die mich derzeit am meisten beschäftigt."*

GERÜCHTEKÜCHE

wir wärmen alles für euch auf

Während sich Nintendo of America damit brüstet, dass der 3DS den erfolgreichsten Konsolenstart aller Zeiten hinter sich hat, verlief der Verkaufsstart in Großbritannien offenbar weitaus schleppender. Die Webseite www.gonintendo.com berichtet, dass die Verkaufszahlen in England viel geringer gewesen sein sollen, als uns Nintendo verrät. Sie stützt sich dabei auf Quellen, die nicht genannt werden möchten.

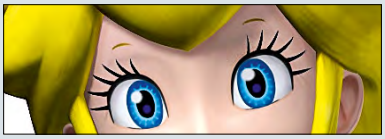
Das britische Magazin PS3M schreibt in der neuesten Ausgabe, dass **Metal Gear Solid**-Erfinder Hideo Kojima offensichtlich große Ankündigungen auf der E3-Messe plant. Ist eines der beiden Projekte möglicherweise **Metal Gear Solid: Snake Eater 3D** für den Nintendo 3DS, das bislang nur als Technikdemo vorgestellt wurde?

Kommt das Action-Adventure **Enclave: Shadows of Twilight** – ursprünglich für Sommer 2010 angekündigt und seitdem immer wieder verschoben – nicht mehr auf die Wii? Das hält die N-ZONE-Redaktion nach all den Verspätungen für durchaus realistisch. Mal abwarten …

TOPS & FLOPS

ZELDA MAL ZWEI

Es kommt nicht allzu oft vor, dass sich zwei **The Legend of Zelda**-Episoden gleichzeitig in Entwicklung befinden. Doch diesmal trifft dies zu: Für den 3DS erwartet uns die Neuauflage von **Ocarina of Time**, für die Wii das Action-Adventure **Skyward Sword**. Uns Spielern soll es recht sein, dass wir Link dieses Jahr gleich doppelt ins Herz schließen dürfen.



MÜDE AUGEN

Nicht alle Leser sind uneingeschränkt mit dem Nintendo 3DS zufrieden. Unser Community-Mitglied „Kraxe“ schreibt beispielsweise im N-ZONE-Forum: „Obwohl ich eine leichte Sehbehinderung (Schielen) habe, konnte ich den 3D-Effekt zwar super erkennen, aber nach einer gewissen Zeit spürte ich schon Ermüdungserscheinungen an den Augen. Bei voll aufgedrehtem 3D-Effekt ist es für die Augen sehr anstrengend. Weiterer Negativpunkt: Wieso muss man bis Mai auf das große Update mit den vielen Online-Funktionen warten? Nintendo hatte Zeit genug.“ – Dieser Meinung schließen wir uns an. Auch wir würden uns freuen, wenn wir schon jetzt Klassiker auf den 3DS herunterladen dürften.

AUSSERGEWÖHNLICH – ABER …

Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors ist ein außergewöhnliches Adventure für den Nintendo DS, das mit einer dichten Atmosphäre und einer erstklassig inszenierten Geschichte aus dem Einheitsbrei des Genres hervorsticht. Allerdings hat sich bislang noch kein Hersteller gefunden, der die prickelnde Mischung aus interaktivem Roman und Adventure hierzulande vertreiben möchte. Hoffentlich ändert sich dies bald.

HILFE FÜR JAPAN

Die wichtigsten Hersteller von Unterhaltungselektronik haben dem japanischen Volk ihre Unterstützung zugesichert. So spendete Nintendo 300 Millionen Yen für die Opfer der Nuklear- und Naturkatastrophe. Das entspricht umgerechnet 2,6 Millionen Euro. Square Enix stellte immerhin 100 Millionen Yen zur Verfügung und rief die Angestellten zudem zum Spenden auf. Sega und Capcom gaben zudem sämtliche Erlöse aus aktuellen iTunes-Spielen wie **Sonic the Hedgehog 4** oder **Super Street Fighter IV** an das Rote Kreuz weiter. Ein feiner Zug!

HALBGARE RÜCKKEHR

Rayman 2: The Great Escape ist ein Jump & Run, das nicht mehr allzu frisch ist. Schließlich hat es bereits zwölf Jahre auf dem Buckel. Vor diesem Hintergrund könnte man eigentlich annehmen, dass es die Entwickler von Ubisoft mühelos schaffen müssten, dem Spiel auf dem Nintendo 3DS neuen Glanz zu verleihen. Aber Pustekuchen! Gerade mal für eine Spielspaßwertung in Höhe von 65 Prozent reichte es im N-ZONE-Test. Das liegt vor allem an der schlechten Kameraführung und der veralteten Grafik. Wer mehr wissen will, blättert gleich zum Testteil weiter, wo Lukas **Rayman 3D** auf Herz und Nieren prüft.

TV TOTAL EVENTS

Wii Stefan Raab will es auf der Wii noch mal wissen!

Auch wenn die Grafik dieser Minispielsammlung auf den vorab veröffentlichten Bildern sehr schwach aussieht, klingt das Konzept von **TV total Events** überaus interessant: Geboten werden die fünf Sportdisziplinen Wok-WM, Stock Car Crash Challenge, Turmspringen, Autoball-WM und Eisfußball-Pokal. Der Hersteller verspricht Solo- und Teammodi, drei Schwierigkeitsgrade, einen witzigen Comic-Look und Party-Modi für bis zu vier Spieler. Dabei werden Stefan Raab und Elton sogar höchstpersönlich das Spielgeschehen kommentieren. Ob das für eine gute Wertung genügt? Abwarten! ■

Christoph meint: *„Ich bin im Moment noch äußerst skeptisch, ob die Entwickler es schaffen, die gute, aber in puncto Umfang zu knapp geratene Minispielsammlung **Schlag den Raab** qualitativ zu toppen. Die fünf Disziplinen von **TV total Events** wirken eher wie Flash-Spielchen aus dem Internet. Ihr seid also gut beraten, den N-ZONE-Test abzuwarten.“*

DRAGON QUEST X

ROLLENSPIEL WEITERHIN FÜR DIE WII IN ENTWICKLUNGEN

Wii Der Serienschöpfer verrät: Das Rollenspiel kommt noch – nur Geduld!

Das bisher einzige **Dragon Quest** auf der Wii war der Ableger **Dragon Quest: Die maskierte Königin und der Spiegelturm**. Doch der zehnte Teil namens **Dragon Quest X** soll weiterhin für Nintendos Wii-Konsole erscheinen. Dies bestätigte Serienschöpfer Yuju Horii in einem Interview mit dem amerikanischen Magazin **Nintendo Power**. Die Arbeiten sollen bereits weit fortgeschritten sein. Aktuell beschäftigen sich die Entwickler mit dem letzten Teil des Spiels. Als Grund für seine Entscheidung, **Dragon Quest X** wieder für eine stationäre Konsole zu entwickeln, meinte Horii: „Ich habe das Gefühl, dass einige Spieler **Dragon Quest** auf einem großen Bildschirm spielen möchten." Deshalb gibt es für ihn keinen Grund, den zehnten Teil wie die Vorgänger für eine Mobilkonsole zu veröffentlichen. Der direkte Vorgänger, **Dragon Quest IX: Hüter des Himmels**, erschien exklusiv für den Nintendo DS. Weiter meinte Horii in dem Interview: „Wir haben gehört, dass die Spieler ein **Dragon Quest** mit dem System von **Dragon Quest VIII** wollen. Das ist etwas, was wir bei der Entwicklung von **Dragon Quest X** beachten werden." Neuigkeiten zum Rollenspiel will Horii gegen Ende des Jahres bekannt geben. ■

Christoph meint: *„Es ist zu hoffen, dass die Entwickler in die Gänge kommen und die neue **Dragon Quest**-Episode alsbald in den Handel bringen. Denn die Wii befindet sich derzeit – so empfinde ich jedenfalls die Lage – in einem Wachkoma und benötigt dringend eine Wiederbelebung in Form guter (Rollen-)Spiele. Hoffen wir, dass dieses Jahr nicht nur **Conduit 2**, **The Legend of Zelda: Skyward Sword** und **Xenoblade** auf der Bewegungskonsole für Aufsehen sorgen, sondern auch **Dragon Quest X**."*

Für DSiWare erschien vor Kurzem **Dragon Quest Wars**. Auf das Wii-RPG warten die Serienfans bis heute.

Die Hand der Himmelskönigin und der Spiegelturm kam schlecht an.

WARUM ...

... LASSEN VIELE KONSOLEN-STARTTITEL EINE GEWISSE QUALITÄT VERMISSEN?

Diese N-ZONE-Rubrik befasst sich mit den großen Mysterien der Spielebranche. Diesmal widmen wir uns beispielsweise der geringen Qualität so mancher Konsolen-Starttitel.

Wenn man eine Aufgabe unter starkem Zeitdruck erledigen muss, ist das Resultat zumeist schlechter, als wenn man die nötige Zeit hat, um in Ruhe ans Werk zu gehen. So war es wohl auch im Falle der Nintendo-3DS-Veröffentlichung: Als die Entwickler erfuhren, dass die neue 3D-Konsole im Frühjahr 2011 auf den Markt kommen würde, rechneten sie wohl insgeheim schon mit zahlreichen Überstunden, um die entsprechenden Projekte rechtzeitig in den Handel zu bringen. Und genau deshalb erreichte kein einziger 3DS-Starttitel eine Wertung jenseits der 90-Prozent-Marke – die Ziffer 8 stand nur bei vier Spielen vorne. Das ist eine recht ernüchternde Bilanz. Doch die Hersteller können von ihren Entwicklerstudios kaum fordern, dass sie noch intensiver schuften – denn der Zeitdruck ist ohnehin schon hoch genug. Manche Entwickler verzichten infolgedessen auf Funktionen, andere hingegen schlampen bei der technischen Aufbereitung oder lassen Rennstrecken und Levels weg, die ursprünglich geplant waren.

ZELDA: OCARINA OF TIME 3D

ZELDA: SKYWARD SWORD

CALL OF DUTY: BLACK OPS

BÄM! DER COMPUTEC GAMES AWARD

Reicht eure eigenen Vorschläge zum Preis der Spieleindustrie ein!

Am 19. August ist es wieder so weit: Mit dem BÄM! 2011 zeichnen die Leser und User der Websites und Magazine der COMPUTEC MEDIA AG die besten Spiele der vergangenen zwölf Monate aus. Neu in diesem Jahr: Most-Wanted-Awards für die meisterwarteten Spiele. Die Abstimmung startet am 1. Mai – bis dahin sammeln wir noch Vorschläge für die Nominierungsliste. Habt ihr einen Favoriten, der unbedingt auf die Liste gehört? Damit wir kein Spiel übersehen, das einen Award verdient hätte, könnt ihr in den kommenden Tagen weitere Vorschläge einreichen – entweder per E-Mail (nominees@computec.de) oder via Facebook in der entsprechenden Gruppe. Hier stellen wir euch einige BÄM!-Disziplinen und eine Auslese der nominierten Spiele vor:

SUPER MARIO GALAXY 2

INTELLIGENZ:

„Strategen, Taktiker, Gedächtnisakrobaten oder auch Rätselknacker sind hier gefragt." Hier stehen die Nintendo-DS- und Wii-Hits **Professor Layton und die verlorene Zukunft** und **Super Mario Galaxy 2** zur Auswahl.

ADRENALIN:

„Das Herz rast und der Blutdruck steigt – diese Games sind Nervenkitzel pur." In dieser Kategorie sind unter anderem **FIFA 11**, **Need for Speed: Hot Pursuit 2** und **Pro Evolution Soccer 2011** nominiert.

MOST-WANTED-MOBILSPIELE:

„Spielspaß pur für unterwegs: Diese Perlen erscheinen für DS, 3DS, iPhone, PSP oder Android-Handys."

In dieser Rubrik buhlen gleich sieben 3DS-Games um die Gunst der Wähler, nämlich **Animal Crossing**, **Kid Icarus: Uprising**, **Metal Gear Solid: Snake Eater 3D**, **Ocarina of Time 3D**, **Resident Evil: Revelations**, **Star Fox 64 3D** und **Super Mario**. Außerdem ist das nächste **Layton**-Abenteuer nominiert.

SUPER MARIO

PRO EVOLUTION SOCCER 2011

DIE VORAUSSETZUNGEN:

- Spiele in den Kategorien Adrenalin, Intelligenz, Teamgeist, Weltenbummler, Online-/Social-Game sowie Hardware/Zubehör müssen zwischen 1. Mai 2010 und 30. April 2011 in Deutschland erschienen sein.
- In den Most-Wanted-Kategorien werden alle Spiele berücksichtigt, die ab 1. September 2011 erscheinen. Wir haben uns die Freiheit genommen, auch einige unangekündigte Serientitel wie **FIFA 2012** mit aufzunehmen. Denn es dauert vermutlich nicht mehr lange, bis wir Neuigkeiten dazu erfahren.

TEAMGEIST:

„Ob gemeinsam oder allein gegen alle: die besten Multiplayer-Spiele." Schaffen es die Mehrspieler-Kracher **Call of Duty: Black Ops**, **FIFA 11** oder **Pro Evolution Soccer 2011** aufs Siegertreppchen?

MOST-WANTED-Wii-SPIELE:

„Nintendo bringt ganze Familien in Bewegung: Diesen Knüllern fiebern Wii-Fans am meisten entgegen!" In dieser Kategorie findet sich bislang nur **The Legend of Zelda: Skyward Sword**. Welcher kommende Wii-Kracher muss unbedingt noch in die Liste?

SPIDER-MAN: EDGE OF TIME

Wii Der Fassadenkrabbler ist zurück. Aber ist Spidey erneut in Bestform?

In **Spider-Man: Edge of Time** steuert ihr sowohl den Spider-Man der Gegenwart als auch den Spider-Man der Zukunft. Die Aufgabe ist es, einen beschädigten Zeitstrahl zu reparieren, um Spider-Mans Zukunft zu retten. Denn in Spideys neuestem Abenteuer stirbt Peter Parker in der Zukunft frühzeitig. „Das erste Spider-Man-Abenteuer aus dem Hause Beenox, **Spider-Man: Dimensions**, wurde von Fans und Kritikern als eines der besten Spiele rund um den Superhelden gelobt", schmeichelt sich Vicharin Vadakan von Activision selbst. „Beenox arbeitet nun mit einem frischen und völlig neuen Ansatz an **Spider-Man: Edge of Time**, um Fans ein rasantes und extrem spannendes Spiel zu bieten." Gerade der Wettlauf mit der Zeit dürfte letztlich für spannende Bildschirmunterhaltung sorgen. Wir gehen allerdings auch davon aus, dass die serienüblichen Schwächen ebenso enthalten sind, darunter etwa die abwechslungsarmen Missionen und einige Unzulänglichkeiten in puncto Steuerung, insbesondere im Falle einer Wii-Umsetzung. Denn die Fernbedienung hat naturgemäß weniger Tasten als etwa ein PS3-Pad oder ein Xbox-Controller. ■

Christoph meint: *Für welche Plattformen Spider-Man: Edge of Time veröffentlicht wird, gab Activision zwar nicht bekannt. Das Spiel stammt aber vom Entwickler Beenox, der bereits **Spider-Man: Dimensions** entwickelte. Ich vermute deshalb, dass **Spider-Man: Edge of Time** erneut für Wii und DS – und vielleicht auch für 3DS – herauskommt. Ich erwarte ein routiniertes Action-Adventure.*

KIDS & CASUAL

Hier ist die Rubrik für alle Spiele, in denen Schlagworte wie „Party", „Pferdehof", „Sport" und dergleichen vorkommen. Kurz und knapp: Wir stellen euch Software vor, die nicht unbedingt für Vollblut-Zocker gedacht, aber dennoch in irgendeiner Form relevant ist.

CALL OF ATLANTIS (DS)

Dieses Geschicklichkeitsspiel vereint Wimmelbildrätsel, Match-3-Puzzles und Adventure-Einlagen in einem. Die Story dreht sich um die Geschehnisse im mysteriösen Inselreich Atlantis, das der Sage nach von der Gottheit Poseidon und seinen sieben wundersamen Kristallen beschützt wurde. Doch irgendwann passierte das große Unglück: Die Bewohner vernachlässigten Poseidon, sodass sich dieser rächte und die sieben Kristalle zerstreute. So war es bald um den Frieden geschehen. Die Spieler müssen nun in sieben Länder reisen und dort bestimmte Aufgaben erfüllen, um wieder Eintracht nach Atlantis zu bringen. **Call of Atlantis** ist allerdings weitaus weniger innovativ, als uns der Entwickler glauben lassen möchte: Die Puzzles kennen wir schon zur Genüge aus vergleichbaren Puzzlespielen und auch die Wimmelbildsuchrätsel sind nicht neu, geschweige denn abwechslungsreich. Fragt sich, ob für den Nintendo DS im Verlauf des Jahres noch ein absoluter Hit erscheint oder ob die Konsole langsam, aber sicher durch den 3DS abgelöst wird. ■

Call of Atlantis bietet die üblichen Genre-Bestandteile: Puzzles und Wimmelbild-Suchaufgaben.

KARAOKE REVOLUTION GLEE – VOLUME 2

Wii Trällert neue Songs aus der Serie nach!

In Amerika avancierte die Musical-Serie **Glee** zum großen Zuschauerliebling und hat dort regelmäßig sehr hohe Einschaltquoten. Hierzulande dürfte **Glee** nur den wenigsten bekannt sein. Die Sendung läuft dienstags bei Super RTL und erreicht im Schnitt eine halbe Mission Zuschauer – nicht viel, wenn man bedenkt, dass die Serie sogar für den Fernsehpreis Emmy nominiert war. Der japanische Videospielhersteller Konami hat jetzt einen zweiten Teil von **Karaoke Revolution Glee** angekündigt. Dieser soll im Frühjahr 2011 auf den Markt kommen und unter anderem die Songs „Bad Romance", „Dream on", „Gives You Hell", „Like A Virgin" und „Total Eclipse of the Heart" beinhalten. ■

SUDOKU

THE PUZZLE GAME COLLECTION

3DS Kann man ohne Kuli besser knobeln?

In dieser Knobelspielesammlung stecken vier Rätselarten, nämlich Sudoku, Shikaku, Hashi und Akari. Während wohl die meisten Spieler mit Sudoku, der Urform des populären Knobelprinzips, vertraut sein dürften, brauchen die anderen Varianten etwas mehr Eingewöhnungszeit. Doch die Spielregeln werden in Tutorials einsteigerfreundlich erklärt. **Sudoku: The Puzzle Game Collection** lässt euch in fast 600 verschiedenen Zahlenrätseln Hand anlegen. Der Tiefeneffekt des Nintendo 3DS hält sich aber, wie die meisten Leser sicher schon vermuten, in Grenzen. Nur bei der Darstellung der Hintergründe ragen manchmal einzelne Bildelemente heraus. Generell ist die Präsentation sehr simpel geraten. Einige Gimmicks, etwa der Bildschirmwechsel per Pusten ins Mikrofon, sind zwar ganz nett, schlussendlich aber ohne großen Nutzwert. Schade! ■

Christoph meint: *„Ob ich **Sudoku** wirklich auf dem 3DS spielen muss? Ich halte dem Spiel zwar zugute, dass es etliche hundert Rätsel sowie die Sudoku-Varianten Shikaku, Hashi und Akari enthält. Dennoch kann ich das Spiel nicht uneingeschränkt empfehlen, denn die Präsentation ist nüchtern und es gibt kaum 3D-Effekte."*

APRIL, APRIL!

F-Zero für den 3DS und Co.: So wurden die Nintendo-Fans am ersten April veräppelt!

Alljährlich werden wir Nintendo-Fans am 1. April reingelegt. Das war auch dieses Jahr so. Unter anderem überraschte uns snakebyte, Hersteller von Konsolenzubehör, mit der Ankündigung, Super-Nintendo-Controller ins Sortiment aufzunehmen. Der Vertrieb ließ in einer Pressemitteilung folgende Informationen verbreiten: „Keine Lust mehr auf DLC, Online-Pässe, Patches, Installationen, unzuverlässige Hardware und Onlinezwang? Dann hat snakebyte das Richtige: Noch 2011 werden die ersten Produkte der snakebyte 90's Range erscheinen, in der künftig brandneues Zubehör für Konsolen-Klassiker angeboten wird. Den Anfang machen Controller für die erfolgreichsten Plattformen der frühen 90er-Jahre: Das Super Nintendo und das Sega Mega Drive. Dabei wurde bei den Controllern auf größtmögliche Authentizität geachtet: Beide Modelle wurden vom Handling den beliebten Originalen nachempfunden, inklusive der Kabellänge und Features der Controller. Die Verpackung der Controller spiegelt dabei unverwechselbar den Zeitgeist der 90er-Jahre wider und vermittelt authentisches Retro-Flair. Sowohl der Super-Nintendo- als auch der Mega-Drive-Controller werden noch 2011 mit einer UVP von € 14,99 in Europa erscheinen." Doch der Anruf eines Verlagskollegen bei snakebyte bestätigte unsere Vermutung: Es handelte sich um einen Aprilscherz.

April, April!

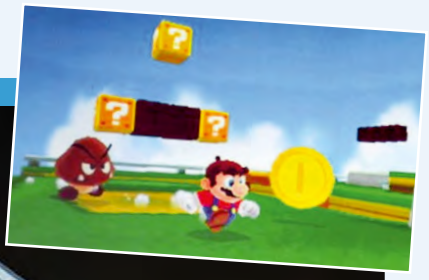
Ebenso für Aufsehen sorgte die vermeintliche Ankündigung von **F-Zero 3D**. Hinter dem Gag steckten unsere Freunde von www.ntower.de. Sie versprechen „Features wie die neue 3D-Funktion oder StreetPass-Einbindung". Und schließlich erlaubten auch wir uns einen Scherz. Auf www.n-zone.de veröffentlichten wir die angeblichen Freundescodes von Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto und Nintendo-Boss Satoru Iwata. Wir schrieben dazu: „Das Profil beweist: Iwata hatte seinen 3DS insgesamt 13 Stunden und 38 Minuten in Betrieb. Die Betriebszeit von Iwatas Konsole beläuft sich auf 7 Stunden und 57 Minuten. Als Lieblingsspiele haben beide Nintendo-Mitarbeiter **Nintendogs** + **Cats** angegeben. Angaben zu Traumberuf und Lieblingstier konnten wir nicht entziffern, da der Text jeweils auf Japanisch verfasst war." – April, April!

April, April! Weder der neu aufgelegte Super-Nintendo-Controller noch **F-Zero 3D** werden vorerst Wirklichkeit.

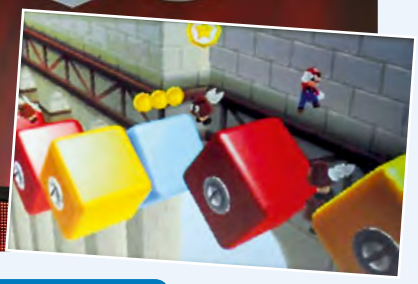
Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion.

1 SUPER MARIO

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: DIVERSE /// TERMIN: 2011/NICHT BEKANNT



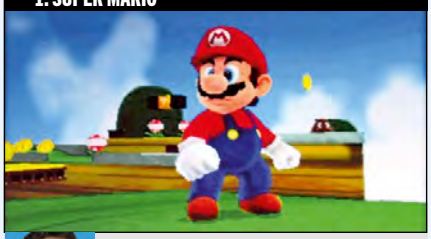
Mit der Ankündigung eines **Super Mario**-Spiels für den 3DS hat Nintendo Bewegung in unsere Most-Wanted-Charts gebracht. Die Spiele mit Nintendos Superstar sind seitdem wieder am meisten unter unseren Lesern begehrt, Link musste den Spitzenplatz der Charts an Mario abtreten.

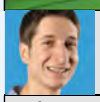


3DS	**Mario Kart 3DS**	2011	Rennspiel
3DS	**Paper Mario 3D**	2011	Rollenspiel
3DS	**Super Mario**	Nicht bekannt	Jump & Run

REDAKTIONS-TOP-5

1. SUPER MARIO





Auch in diesem Monat spitzenmäßig: Das gesamte N-ZONE-Team ist heiß auf das neue Mario-Spiel für den 3DS.

1 ◄		GENRE	Jump & Run
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	Nicht bekannt

2. THE LEGEND OF ZELDA

2 ◄		GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	2011

3. METAL GEAR SOLID 3D

- ▲		GENRE	Action
ENTWICKLER	Konami	TERMIN	Nicht bekannt

4. RESIDENT EVIL: REVELATIONS

- ▲		GENRE	Action
ENTWICKLER	Capcom	TERMIN	Nicht bekannt

5. PROFESSOR LAYTON

3 ▼		GENRE	Geschicklichkeit
ENTWICKLER	Level-5	TERMIN	Nicht bekannt

2 THE LEGEND OF ZELDA

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ACTION-ADVENTURE /// TERMIN: 2011

Im letzten Monat führte die **Zelda**-Reihe unsere Most-Wanted-Charts noch deutlich an, diesen Monat wurde Link von Mario auf den zweiten Rang verwiesen. Nichtsdestotrotz haben wir in dieser Ausgabe alle neuen Infos und Bilder zu **Skyward Sword** und **Ocarina of Time 3D** für euch in einem großen **Zelda**-Special zusammengestellt.

Wii	**The Legend of Zelda: Skyward Sword**	2011	Action-Adventure
3DS	**The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D**	Juni 2011	Action-Adventure

3 PROFESSOR LAYTON

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: GESCHICKLICHKEIT /// TERMIN: 2011/NICHT BEKANNT

Bevor wir **Layton** in schickem 3D genießen dürfen, steht wahrscheinlich erst noch der vierte Teil für den DS an. Bislang hat sich Nintendo allerdings noch nicht dazu geäußert, wann genau die beiden Titel hierzulande erscheinen sollen; wir gehen davon aus, dass wir in den Sommermonaten mit **Professor Layton und die Geisterflöte** für den DS rechnen dürfen.

DS	**Professor Layton und die Geisterflöte**	2011	Geschicklichkeit
3DS	**Professor Layton and the Mask of Miracle**	Nicht bekannt	Geschicklichkeit
3DS	**Professor Layton vs. Ace Attorney**	Nicht bekannt	Geschicklichkeit

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii- und DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

4 RESIDENT EVIL

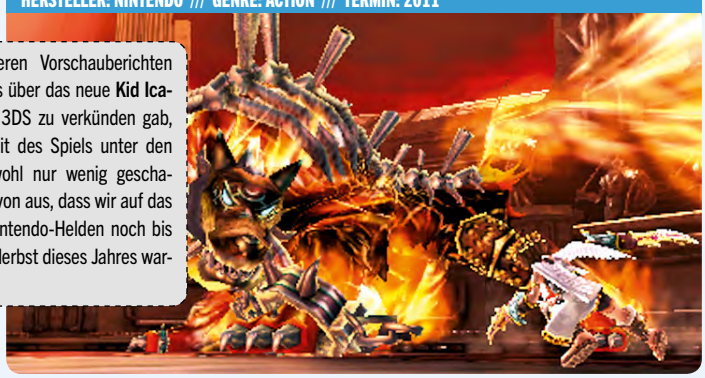
HERSTELLER: CAPCOM /// GENRE: ACTION /// TERMIN: 2011/2012

Obwohl das für die nächsten Monate angekündigte **Mercenaries** für viele Fans kein „vollwertiger" Ableger der Reihe ist und **Revelations** erst im nächsten Jahr erscheinen wird, stehen die beiden **Resident Evil**-Spiele für den 3DS derzeit hoch im Kurs bei den N-ZONE-Lesern.

3DS	**Resident Evil: The Mercenaries**	2011	Action
3DS	**Resident Evil: Revelations**	Nicht bekannt	Action

5 KID ICARUS: UPRISING

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ACTION /// TERMIN: 2011



Dass es in unseren Vorschauberichten nicht nur Positives über das neue **Kid Icarus**-Spiel für den 3DS zu verkünden gab, hat der Beliebtheit des Spiels unter den N-ZONE-Lesern wohl nur wenig geschadet. Wir gehen davon aus, dass wir auf das Comeback des Nintendo-Helden noch bis mindestens zum Herbst dieses Jahres warten müssen.

6 POKÉMON

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ACTION-ADVENTURE /// TERMIN: NICHT BEKANNT

Nachdem **Schwarz/Weiß** endlich erhältlich ist, geht es für die Pokémon in unseren Most-Wanted-Charts nach unten. Außer dem **Mystery Dungeon**-Ableger für WiiWare ist bislang kein **Pokémon**-Titel angekündigt. Wir können uns aber gut vorstellen, dass es in den nächsten Monaten erste Infos zu einem 3DS-**Pokémon** geben wird.

WiiWare	**Pokémon Mystery Dungeon**	Nicht bekannt	Action-Adventure

7 STARFOX 3D

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** ACTION /// **TERMIN:** NICHT BEKANNT

8 METAL GEAR SOLID 3D

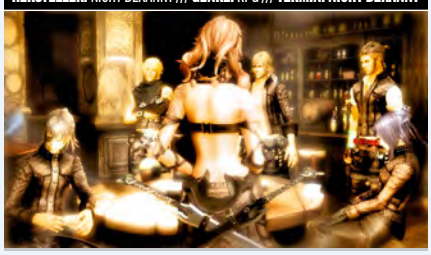
HERSTELLER: KONAMI /// **GENRE:** ACTION /// **TERMIN:** NICHT BEKANNT

9 ANIMAL CROSSING 3D

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** SIMULATION /// **TERMIN:** 2011

10 THE LAST STORY

HERSTELLER: NICHT BEKANNT /// **GENRE:** RPG /// **TERMIN:** NICHT BEKANNT



Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 2. Halbjahr 2011

THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD

Text | Christoph Kraus

ONLINE WWW Weitere Inhalte: www.n-zone.de

GESPIELT N-ZONE

Wii

SCREEN-INFO

Die hier abgedruckten Screenshots stammen einerseits aus dem aktuellen Trailer, der auf der Games Developers Conference gezeigt wurde, andererseits aus der Nintendo-Pressedatenbank.

Wir liefern euch alle Fakten zum größten (und leider auch vorerst einzigen) Spiele-Highlight, das die Wii in diesem Jahr erwartet!

WANN KOMMT ES?

Je länger uns Nintendo einen konkreten Veröffentlichungstermin für The Legend of Zelda: Skyward Sword vorenthält, desto häufiger spekulieren die Serien-Liebhaber selbst, wann Link sein nächstes Abenteuer erleben könnte. Wir kommentieren mögliche Termine, die als Gerücht die Runde machen.

Erste These: „Das neue Zelda kommt am 2. November 2011."

Laut der Videospiel-Händlerkette GameStop kommt **The Legend of Zelda: Skyward Sword** am 2. November 2011 auf den nordamerikanischen Markt. Der Termin ist auf einer Liste mit konkreten Veröffentlichungsdaten kommender Wii-Spiele zu finden. Deren Glaubwürdigkeit ist allerdings recht gering. Der 2. November 2011 ist ein Dienstag – Nintendo bringt Spiele aber traditionell sonntags in den Handel. Oder möchte der **Mario**-Konzern möglicherweise das Halloween-Fest (31. Oktober) und den Feiertag Allerheiligen (1. November) umgehen, an denen die Veröffentlichung untergehen würde?

WAHRSCHEINLICHKEIT: ●●○○○

Zweite These: „Das neue Zelda kommt nach Ocarina of Time 3D."

Der japanische Nintendo-Boss Satoru Iwata hat in einer Gesprächsrunde mit Aktieninhabern bestätigt, dass Link sein nächstes Abenteuer erst dann auf der Wii erleben werde, wenn er **Ocarina of Time 3D** erfolgreich hinter sich gebracht habe. Und da die Neuauflage des N64-Action-Adventures bekanntlich noch im Juni in den Handel gelangen soll, ist mit **Skyward Sword** frühestens im Juli zu rechnen. Allerdings ist es unwahrscheinlich, dass zwei so komplexe und wichtige Spiele wenige Wochen nacheinander erscheinen. Somit dürfte es eher Herbst werden, bis wir mit Link das Land Hyrule erkunden. Wir denken, dass es Oktober wird!

WAHRSCHEINLICHKEIT: ●●●●○

WAS KANN SCHIEFGEHEN?

In diesem Extrakasten nehmen wir potenzielle Kritikpunkte von Links neuem Abenteuer unter die Lupe. Bis zur Fertigstellung des Epos hoffen wir allerdings, dass die Entwickler noch an diesen Spielelementen arbeiten.

DIE FUCHTEL-EINLAGEN KÖNNTEN SICH RASCH ABNUTZEN.
Im Frankfurter Nintendo-Hauptquartier durften wir **Skyward Sword** bereits in Ruhe ausprobieren. Doch auch wenn wir davon überzeugt sind, dass die Entwickler viele durchdachte Rätsel integrieren, sind wir noch ein bisschen skeptisch: Steuern sich die Kämpfe abwechslungsreich genug? Im Vorgänger **Twilight Princess** war es schließlich mühelos möglich, mit wenigen Fuchtelbewegungen die Kämpfe zu bestreiten (und sie auch zu gewinnen). Sorgt MotionPlus tatsächlich für einen deutlichen spielerischen Zugewinn?

DIE BOSSE KÖNNTEN ZU WENIG ABWECHSLUNG BIETEN.
Vor dem Testen waren wir skeptisch, ob es die Entwickler von Nintendo wirklich schaffen würden, clevere Bosskämpfe zu entwerfen, die sich in spielerischer Hinsicht von den Kämpfen der Vorgänger abheben. Unsere Erkenntnis lautet: Ja, das ist tatsächlich gelungen! In den Levels, die wir spielten, legten wir uns beispielsweise mit einem überdimensionalen Skorpion an. Dazu galt es, unterschiedliche Bereiche seines Körpers zu attackieren, je nachdem wie der Widerling seine Scheren hielt.

DIE BUNTE GRAFIK KÖNNTE MANCHE SPIELER ABSCHRECKEN.
Diese Frage lässt sich nur unzureichend beantworten, weil die Grafik von **Skyward Sword** Geschmackssache ist. Wir etwa arrangieren uns gut mit der etwas anderen **Zelda**-Optik – weil sie eine Mischung aus dem comichaften Look von **The Wind Waker** und dem realistischen Stil von **Twilight Princess** darstellt.

EINE EPISCHE GESCHICHTE?

Worum geht es in Skyward Sword? Und wie ist die Geschichte zeitlich einzuordnen? Wir liefern die passenden Antworten.

In einem Artikel mit dem offiziellen britischen Nintendo-Magazin ließ der leitende Nintendo-Entwickler Eiji Aonuma etwas Spannendes verlauten: Die neue **The Legend of Zelda**-Episode mit dem Untertitel **Skyward Sword** soll vor den Ereignissen von **Ocarina of Time** angesiedelt sein, was die Geschichte angeht. Ort des Geschehens ist die Himmelsstadt Skyloft, die sich oberhalb einer Insel befindet. Und genau das ist das Interessante an der Story! Denn Link macht sich auf, die Landschaft zu erkunden, die unterhalb des idyllischen Eilandes liegt. In dieser „Unterwelt" nimmt er es gegen finstere Typen auf, die den Frieden des Kosmos bedrohen. Um dieses Ziel zu erreichen, bedient er sich des „Skyward Swords", was übersetzt in etwa „himmelwärts gerichtetes Schwert" bedeutet. Im Verlauf der Geschichte soll sich bewahrheiten, was viele Serienkenner längst vermuteten: Es handelt sich um das Master-Schwert, wie wir es unter anderem bereits aus **Ocarina of Time** kennen.

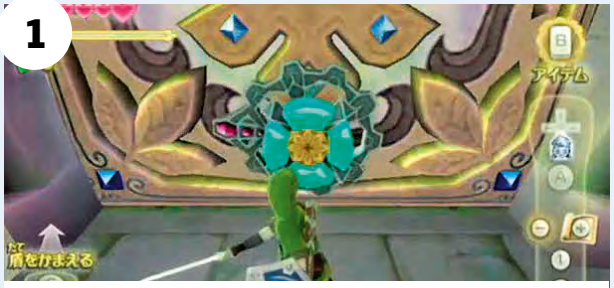
Aber wie ist die Story des kommenden Wii-Abenteuers mit den Vorgängern verknüpft? Es ist bekannt, dass es sich gerade Eiji Aonuma zum Ziel gesetzt hat, alle **Zelda**-Teile untereinander zu verbinden, da er auf eine tiefgründe Story viel Wert legt. Manche Verknüpfungen sind unübersehbar, so ist beispielsweise **Majora's Mask** der offizielle Nachfolger von **Ocarina of Time**. Wie viele Querverweise auf andere **The Legend of Zelda**-Episoden sich in **Skyward Sword** befinden, muss sich erst noch zeigen. Aber die Vergangenheit hat uns gelehrt: Zahlreiche Figuren, die Link bereits in vorangegangenen Abenteuern traf, kommen immer wieder zurück: Sie spielen dann aber andere Rollen und tragen andere Charaktermerkmale.

Der **Zelda**-Entwicklerchef Eiji Aonuma verriet: Das neue Wii-Epos **Skyward Sword** (oben) spielt vor den Geschehnissen des Nintendo-64-Hits **Ocarina of Time** (unten zu sehen als 3DS-Neuauflage).

WIR ANALYSIEREN DEN AKTUELLEN TRAILER

Auf der Games Developers Conference überraschte uns Nintendo mit einem neuen Trailer zum Wii-Epos Skyward Sword. Wir haben die Spielszenen analysiert und verraten euch, inwiefern der Wii-MotionPlus-Adapter das Spielgefühl beeinflusst.

1



In dieser Spielszene sehen wir Link, wie er eine Tür aufschlägt. Der rote Kristall befindet sich auf der linken Seite, deshalb muss Link einen Schwerthieb nach rechts ausführen. Das nennen wir einen cleveren Wii-MotionPlus-Einsatz!

2

Plötzlich taucht ein neuer Gegner auf, der frappierende Ähnlichkeiten mit der Skulltula-Spezies aufweist. Link muss abwarten, bis das Biest hochkant steht, um dann im richtigen Moment den Kristall am Bauch zu treffen.

3

Diesen Gegner schickt Link ins Jenseits, indem er die Fernbedienung mit aufgesteckter MotionPlus-Adapter rasch von oben nach unten streift. Der wunde Punkt ist unübersehbar der leuchtende Strich auf der Vorderseite des Feindes.

4

Seht ihr die blaue Linie, die dieser Feind an seinem Körper trägt? Ihr müsst die Wii-FB rasch seitlich von rechts nach links bewegen, um den Typen zu besiegen. Link schwingt sein Schwert dann im selben Winkel wie ihr.

5

Der Holzschild dieses Widerlings ist in der rechten unteren Ecke bereits angesägt. Ihr müsst ihn vollständig zersäbeln, indem ihr mit der Wii-Fernbedienung in jeder erdenklichen Art und Weise hin und her fuchtelt.

6

Auf dem Drahtseil haltet ihr die Balance, indem ihr die Wii-Fernbedienung im richtigen Winkel dreht. Durch heftige Schaukelbewegungen könnt ihr sogar den Widersacher vom Seil pfeffern. Das sieht äußerst gekonnt aus!

MEINUNG ● THOMAS EDER

„Das wird der letzte große Wii-Hit!“

Die Wii hat ein letztes großes Abschiedsgeschenk verdient. Mit hoher Wahrscheinlichkeit endet mit dem Action-Adventure **Skyward Sword** die glorreiche Wii-Konsolen-Ära. Denn Nintendo hat derzeit kaum noch Spiele im Angebot, die innerhalb der nächsten Monate in den Handel gelangen. Außerdem ist der Druck zu hoch geworden, einen Nachfolger herauszubringen, um die schwächelnde Wii langsam abzulösen. **Skyward Sword** wird mit Sicherheit für hervorragende Bewertungen sorgen, da bin ich mir sicher. Ich persönlich bleibe vorerst skeptisch, schließlich möchte ich noch mehr vom Spiel sehen.

WERTUNGSTENDENZ I 8 VON 10

MEINUNG ● SEBASTIAN STANGE

*„**A Link To The Past**, ich hör dich trapsen!“*

Hach, ist das neue Wii-**Zelda** schön! Mit seinem Pastell-Look und den idyllischen Umgebungen erinnert es mich an **A Link To The Past**, mein allererstes **Zelda**. Das hat mich damals ebenso bezaubert wie nun **Skyward Sword**. Und es hatte ebenfalls diese Idee mit den zwei Welten, zwischen denen man immer wieder hin und her wechselt. Ich freue mich schon diebisch darauf, das neue **Zelda** ausführlich zu spielen. Und eines garantiere ich euch: Dieses Spiel will ich privat zocken. In aller Ruhe. Ohne auch nur eine Sekunde abgelenkt zu werden. Alles andere würde dem grandiosen Spiel nicht gerecht werden.

WERTUNGSTENDENZ I 9 VON 10

7

Mit dem neuen, lenkbaren Fluggegenstand zielt Link auf einen Gegner. Handelt es sich etwa um das allseits bekannte Horror-Kid oder um einen der kauzigen Waldbewohner aus dem Nintendo-64-Hit **Ocarina of Time**?

8

Diesen flugfähigen, raffinierten Gegenstand kennen wir seit der E3-Präsentation aus dem vergangenen Jahr. Den Rubin auf dem Pfahl bekommt Link offensichtlich nur dann, wenn er sich bei der Flugeinlage geschickt anstellt.

9

Auch bei diesem Rätsel wird das MotionPlus-Zubehör wunderbar integriert. Durch Drehbewegungen in alle Himmelsrichtungen sorgt man dafür, dass die Bestandteile dieses Würfels perfekt ineinandergreifen.

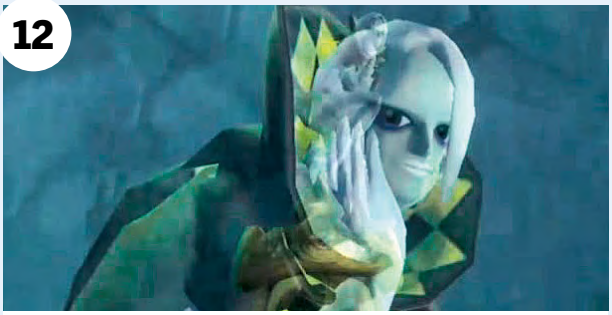
10

Neue, komplexere Endgegner machen Link in **The Legend of Zelda: Skyward Sword** das Leben schwer. Wir freuen uns bereits auf gut durchdachte Tempel, die wir in Links neuem Wii-Abenteuer erkunden.

11

Den Feuerball, der hier im Bild zu sehen ist, kann Link per Schwertbewegung abwehren. Damit nutzt er nicht nur den Schild, sondern auch seine Hieb- und Stichwaffe zur Verteidigung. Link ist eben ein Multitalent!

12



Dieser Typ erinnert uns ein bisschen an Vaati aus dem Game-Boy-Advance-Abenteuer **The Legend of Zelda: The Minish Cap**. Was meint ihr? Schreibt uns eine E-Mail an redaktion@n-zone.de und schildert uns eure Eindrücke!

Seine Gegner nimmt Link wie in seinem ersten Wii-Abenteuer **Twilight Princess** mit dem Zeiger der Wii-Fernbedienung ins Visier. Das funktioniert überaus präzise.

MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS

„Dieses Mega-Projekt läuft nach Maß!“

Es ist anzunehmen, dass sich die Entwickler von **The Legend of Zelda: Skyward Sword** nicht lumpen lassen und ein gut durchdachtes Abenteuer abliefern, das an die Qualität der Vorgänger anknüpft. Dafür bürgt schon alleine der Einsatz von MotionPlus, der auch spielerische Veränderungen mitbringt. So sind neuerdings ganz andere Angriffsmanöver vonnöten, um Links Widersacher vom Bildschirm zu fegen. Mit dem etwas anderen Grafikstil arrangiere ich mich mittlerweile recht gut. Er hebt sich erfreulich stark von den vorangegangenen Episoden der **Zelda**-Serie ab.

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

SCREEN-INFO

Die Bilder zu **Zelda: Ocarina of Time 3D**, die ihr auf den folgenden vier Seiten seht, stammen von Nintendo. Die Spielszene im Extrakasten „Kipp-Schaukel" haben wir einem offiziellen Trailer entnommen.

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Juni 2011

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

Text | Christoph Kraus

Noch im Sommer kommt das beste Spiel auf den 3DS, was Nintendo derzeit zu bieten hat. Wir haben's gespielt!

GESPIELT N-ZONE | ONLINE WWW Weitere Inhalte: www.n-zone.de | 3DS

ALLES GUTE, LINK!

In diesem Jahr feiert Link, der Retter von Hyrule, seinen 25. Geburtstag.

Nur sehr wenige Spieleserien halten sich 25 Jahre am Markt, ohne dass die Spieler ihrer Helden überdrüssig werden. Seit dem ersten **Zelda**-Teil, der am 21. Februar 1986 für Nintendos Famicom Disk System auf den Markt kam, veröffentlichte Nintendo 15 Spiele mit dem Spitzohr Link. Und noch dieses Jahr wächst diese Zahl auf 17 an. Hinzu kommen Neuauflagen, Ableger und Gastauftritte der Hauptcharaktere in anderen Spielen. Der erfolgreichste **The Legend of Zelda**-Teil war dabei der Nintendo-64-Hit **Ocarina of Time**, dessen Neuauflage wir uns auf diesen Seiten widmen. Der Kult-Hit ging satte 7,6 Millionen Mal über die Ladentheke. Immer wieder brachte die **Zelda**-Reihe eine Vielzahl an Innovationen auf den Bildschirm. So verfügten die westlichen Versionen von **The Legend of Zelda** fürs Nintendo Entertainment System erstmals über eine Batterie. Diese ermöglichte es, Speicherstände auf einer Konsole zu speichern. Eine weitere Neuerung war die Anvisier-Funktion in **Ocarina of Time**. Dank ihr konnte Link Gegner und Objekte immer in Sichtweite behalten. Nintendo hat angekündigt, Links Geburtstag gebührend zu feiern – eine Jubiläumsedition ähnlich der **Super Mario All-Stars**-Kollektion wird es aber nicht geben. Wir meinen: Alles Gute, Link! Auf das nächste Vierteljahrhundert!

Nur zwei von vielen Innovationen, die Link auf den Weg brachte: Die westliche Version des ersten **Zelda**-Abenteuers (oben) verfügte über eine Speicherfunktion. In **Ocarina of Time** konnte man Gegner anvisieren (unten im Bild: Gohma, der Herrscher des Deku-Baums). Wir zeigen die 3DS-Version.

WIE KOMMT DER 3D-EFFEKT RÜBER?

Bislang wurde Ocarina of Time fast ausschließlich auf Presse-Veranstaltungen vorgestellt. Da ihr selbst keine eigenen Eindrücke gewinnen konntet, verraten wir euch, wie uns der Tiefeneffekt gefällt.

Seht ihr die Tonkrüge, die sich im Hintergrund dieses Raums befinden? Spielt ihr **Ocarina of Time** 3D, habt ihr dank des Tiefeneffekts tatsächlich das Gefühl, in die hintere Ecke des Saals zu laufen.

Der Hauptdarsteller Link – sowie die Gegner, mit denen er sich in **Ocarina of Time** herumplagen muss – ragen regelrecht ein bisschen aus dem Bildschirm heraus. Der plastische Effekt ist allerdings nicht so stark ausgeprägt, dass die Hauptfigur buchstäblich zum Greifen nahe ist.

Das gesamte Areal, das Link erkundet, dürft ihr euch wie eine Schuhschachtel vorstellen. Ihr gewinnt dank des 3D-Schalters eine gute Vorstellung von den räumlichen Distanzen. Das hilft euch beim Erkennen der Wegfindung zwar nicht unbedingt weiter, ist aber ein optischer Hingucker.

WUSSTET IHR, DASS ...

... Palmathon, der Marathonläufer aus **Super Mario Sunshine**, eine verblüffende Ähnlichkeit mit dem Marathonläufer aus **Ocarina of Time** aufweist, wenn man unter seine Maske blickt?

KIPP-SCHAUKEL

Wie funktioniert das Anvisieren von Gegnern mit dem Bewegungssensor der 3DS-Konsole? Wir haben's ausprobiert.

Erinnert ihr euch an die Erkundung des Deku-Baums? Dann wisst ihr sicher noch, dass an einer bestimmten Stelle zwei Spinnen an der Wand herumkrabbeln. Nur wenn ihr sie schachmatt setzt, könnt ihr die obere Etage des Tempels erreichen. Während ihr die Krabbeltierchen früher ganz unspektakulär mit dem Analogstick des Nintendo-64-Controllers geplättet habt, könnt ihr dazu jetzt auch den 3DS hin und her bewegen. Die Konsole erkennt jede eurer Bewegungen – so ändert sich auch die Zielrichtung eurer Steinschleuder. Wir müssen allerdings zugeben, dass diese etwas andere Steuerung in der Praxis nicht so gut funktioniert, wie sie sich in der Theorie anhört. Denn mit aufgedrehtem 3D-Regler lässt sich so kaum mehr etwas von der Tiefendarstellung erkennen, da man das Gerät ja unruhig durch die Luft schwenken muss. Daher finden wir es gut, dass man zum Anvisieren von Gegnern auch weiterhin das Schiebe-Pad benutzen kann. Das ist zwar deutlich langweiliger, aber dafür macht man sich nicht zum Affen, wenn man **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** in der Öffentlichkeit spielt und sich die Leute in eurem Umfeld wundern, warum ihr mit eurem 3DS herumfuchtelt.

So sieht es aus, wenn ihr zum Anvisieren der beiden Spinnen im Deku-Baum (dem ersten Tempel von **Ocarina of Time**) den Bewegungssensor der 3DS-Konsole benutzt. Die Krabbler lassen sich aber auch auf traditionelle Art und Weise mit dem Schiebe-Pad beseitigen.

WUSSTET IHR, DASS ...

... der Marathonläufer, der euch im N64-Original **Ocarina of Time** herausfordert, immer genau eine Sekunde schneller ist als ihr selbst?

WIRD DAS EPOS NOCH BESSER?

Bereits auf dem Nintendo 64 heimste The Legend of Zelda: Ocarina of Time Bestwertungen ein. Die sogenannte N-ZONE-Dauerspaßwertung (die mittlerweile in die Gesamtwertung eingeflossen ist) lag in Ausgabe 12/98 beispielsweise bei unglaublichen 99 Prozent! Aber wird die 3DS-Neuauflage noch besser?

DIE GESCHICHTE

Es ist kaum anzunehmen, dass die 3DS-Umsetzung des Nintendo-64-Klassikers atmosphärischer und prickelnder wird als das Orignal, was die Story angeht. Denn **Ocarina of Time** war bereits 1998 dermaßen spannend inszeniert, dass selbst neue Handlungsstränge – sofern es diese auf dem 3DS gibt – nicht mehr viel an der Qualität ändern würden. Aber worum geht es eigentlich? Die Fee Navi – vom Schutzgott des Kokiri-Stammes, dem Deku-Baum, geleitet – führt den jungen Link ins Reich des unbarmherzigen Anführers Ganondorf. Dieser hat über das Land Hyrule einen Fluch verhängt und möchte den Zugang zum Heiligen Reich erlangen, um Besitz über das begehrte Triforce-Relikt zu ergreifen. Dieses erfüllt demjenigen, der es in der Hand hält, jeglichen Wunsch und macht ihn somit zum Mächtigsten des ganzen Reiches. Link will dies natürlich verhindern … und wie sich zeigen soll, reift der Jüngling im Verlauf des Abenteuers zum Erwachsenen, was ihn zu einem wahren Helden macht. Auf seiner Reise begegnet Link auch allerhand Bewohnern, etwa einer geheimnisumwobenen Person namens Shiek (oben im Bild zu sehen).

Profitiert das Spiel von den 3DS-Funktionen? ●○○

DAS SPIEL

In puncto Gameplay dürfen wir uns auf etliche Verbesserungen im Detail einstellen, wie wir anhand unserer Spieleindrücke selbst erleben durften. Die größte Innovation gegenüber dem Nintendo-64-Original ist zweifellos die Tatsache, dass das deutlich schwierigere Alternativ-Abenteuer namens **Master Quest** in **Ocarina of Time 3D** enthalten sein wird. Doch woher stammt eigentlich die Information, dass uns sozusagen zwei Spiele in einem erwarten? Wir haben es recherchiert: Die Meldung geht auf einen Mitarbeiter zurück, der für die Gästebetreuung am Nintendo-Stand der Entwicklermesse Games Developers Conference zuständig war. Er verriet einem Redakteur des amerikanischen Online-Magazins **Conservative New Media**: „Das Spiel kommt nicht nur mit **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**, sondern auch mit **Master Quest**." Bislang liegt uns allerdings keine offizielle Bestätigung für diese Aussage vor. Hat sich der Angestellte etwa verplappert? So ähnlich war es auch bei der Vorführung von **Wii Sports Resort**: Shigeru Miyamoto sagte einem Journalisten, dass die Disziplin Golf im Spiel integriert ist. Dies war aber gar nicht geplant. Somit mussten die Entwickler die Sportart nachträglich noch hinzufügen!

Profitiert das Spiel von den 3DS-Funktionen? ●●○

„Es ist kaum anzunehmen, dass die 3DS-Umsetzung des N64-Klassikers noch atmosphärischer wird als das Original."

Der direkte Vergleich zeigt: Der untere 3DS-Bildschirm (rechts) ermöglicht einen schnellen Blick auf Inventar und Weltkarte. Auf dem Nintendo 64 (links) musste man dazu umständlich die Start-Taste drücken.

DIE TECHNIK

Hinsichtlich Grafik, Sound und Steuerung wird das in Würde ergraute Nintendo-64-Epos **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** deutlich von der Nintendo-3DS-Aufbereitung profitieren. Denn machen wir uns nichts vor: Der einstige Meilenstein aus dem Jahr 1998 sieht mittlerweile nicht mehr allzu edel aus, wenn man ihn im Original zockt. Zwar kommen die Farben und Texturen deutlich besser zur Geltung, wenn man das Abenteuer nicht auf dem ehrenwerten 64-Bit-Modulschlucker, sondern als Virtual-Console-Fassung spielt (siehe Versionsvergleich in der Rubrik „Wii-Kanäle“ auf Seite 69), aber allzu hübsch sieht das Spiel dennoch nicht mehr aus. Das wird sich im Juni ändern! **Ocarina of Time 3D** hat das Zeug dazu, das laut internationalem Wertungsdurchschnitt beste Videospiel aller Zeiten gekonnt und würdig zu modernisieren. Es wird diese Aufgabe unserer Meinung nach definitiv schaffen! Dafür sorgt ebenso die Tatsache, dass die Anwahl des Inventars und der Blick auf die Weltkarte jetzt viel schneller vonstattengehen – der untere Bildschirm des 3DS macht's möglich. An die (zum Glück nur optionale) Kippsteuerung zum Anvisieren von Gegnern mit Steinschleuder und Bumerang müssen wir uns allerdings noch gewöhnen. Lest dazu unseren Extrakasten „Kipp-Schaukel“ auf der vorherigen Doppelseite.

Profitiert das Spiel von den 3DS-Funktionen? ●●●

UNSER FAZIT

Unsere Spielpartien haben gezeigt, dass Nintendo auf dem besten Weg ist, den einstigen N64-Primus auf dem 3DS noch besser zu machen. Dafür bürgen die vielen durchdachten Zusatz-Raffinessen (etwa die viel raschere Auswahl von Gegenständen) und der erweiterte Umfang in Form des Alternativ-Abenteuers **Master Quest**. Doch der japanische Nintendo-Boss Satoru Iwata hat noch viele weitere Überraschungen angekündigt. Es ist also wahrscheinlich, dass **Ocarina of Time 3D** am Ende noch besser wird, als wir es uns im Moment ausmalen. Das mag bei einem Action-Adventure, das der damalige Redakteur Florian Brich im N-ZONE-Test einst mit satten 97 Prozent Spielspaß würdigte, was heißen! Die Dauerspaßwertung lag sogar bei 99 Prozent.

WUSSTET IHR, DASS ...

... **The Legend of Zelda: Twilight Princess** der erste und bisher einzige Ableger der Serie ist, der auch in Japan denselben Spieletitel auf der Verpackung trägt wie der Rest der Welt?

WUSSTET IHR, DASS ...

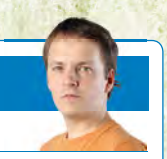
... der Großteil aller Städte aus **Zelda II: The Adventure of Link** dieselben Namen trägt wie die Weisen aus **Ocarina of Time**?

WUSSTET IHR, DASS ...

... Koume und Kotake, die beiden Gerudo-Magierinnen, die Rolle der Ersatzmutter für den **Ocarina of Time**-Fiesling Ganondorf einnahmen?

Damit Link nicht mehr alleine unterwegs ist, sondern auf Eponas Sattel Platz nehmen darf, muss er erst einmal ein Wettrennen im Galopp gewinnen.

MEINUNG ● SEBASTIAN STANGE



„Ob es letztlich genügend Innovationen gibt?“

Für mich ist **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** ein reichlich unspektakuläres Spiel. Denn was Link in Hyrule erlebt, kenne ich schon seit ungefähr 13 Jahren. Trotzdem werde ich mir die Neuauflage für den Nintendo 3DS selbstverständlich gönnen. Ich möchte schließlich herausfinden, inwiefern das (zweifellos geniale Action-Adventure) von den neu hinzugekommenen Tiefeneffekten profitiert. Am besten gefällt mir übrigens der Effekt, wenn Link in seinen Tempeln eine Schatzkiste öffnet. Der Leuchtstrahl scheint mir gewissermaßen direkt ins Gesicht, was in Bewegung toll rüberkommt.

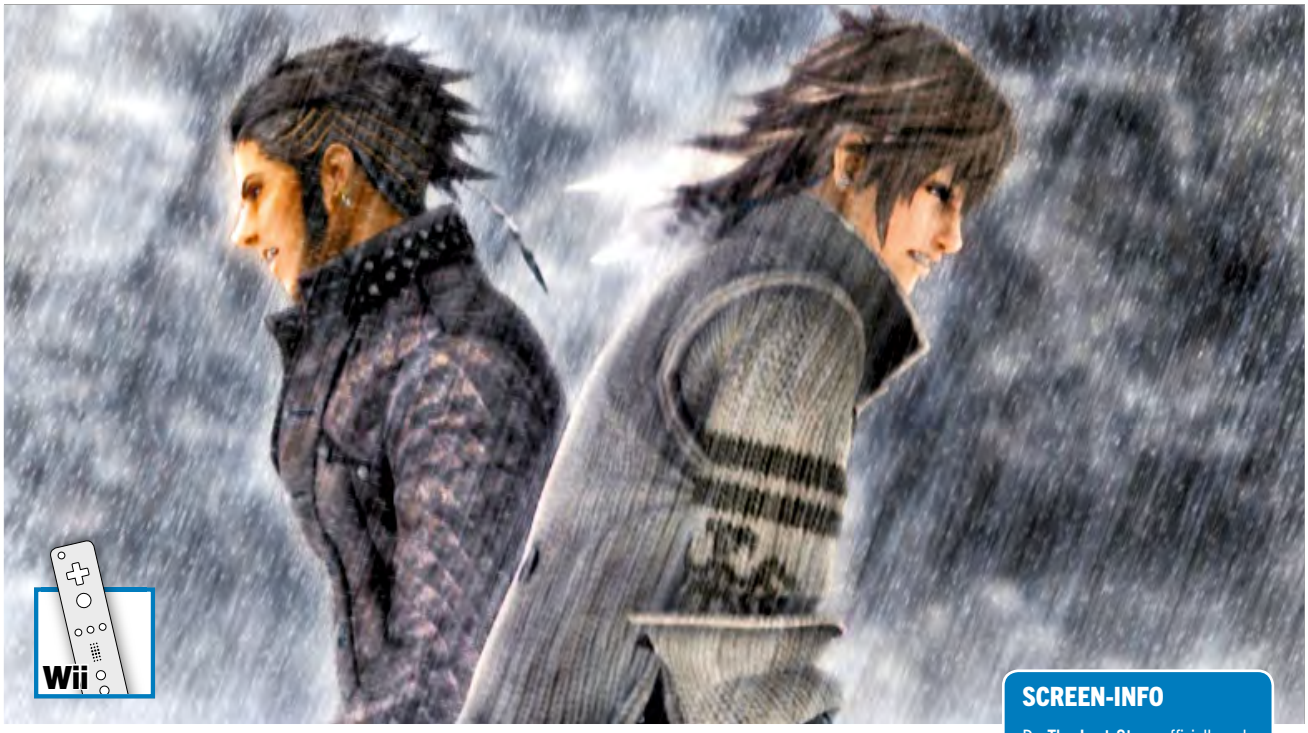
WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS

„Dieses Spiel läutet die 3DS-Ära endgültig ein!“

Es ist wahrscheinlich, dass die Veröffentlichung von **Ocarina of Time 3D** die Absätze des Nintendo 3DS massiv befeuern wird. Schließlich ist Links „neues altes“ Abenteuer der Inbegriff des Action-Adventure-Genres – und das, obwohl es ursprünglich von 1998 stammt. Doch noch immer sind nicht alle Geheimnisse gelüftet, die das Spiel bieten wird. Beispielsweise herrscht immer noch großes Rätselraten um die Zusatzinhalte, die Nintendo dem Kult-Klassiker auf dem 3DS spendiert. Ich nehme aber nicht an, dass wir neue Tempel erkunden dürfen. Je mehr Neues uns am Ende erwartet, desto interessanter wird das Spiel für mich.

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10



Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Mistwalker | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 2011

SCREEN-INFO

Da **The Last Story** offiziell noch nicht bei uns erscheint, stammen sämtliche der abgebildeten Screenshots von der japanische Homepage des Spiels.

THE LAST STORY

Text | Christoph Schuster

Der Erfinder von **Final Fantasy** verabschiedet sich – allerdings nicht, ohne uns vorher noch ein letztes Mal zu verzaubern!

The Last Story landete am 27. Januar in Japans Ladenregalen. Kurz danach war es wieder verschwunden. Ausverkauft! Die japanische Presse überschlug sich mit Traumwertungen, die Spieler waren begeistert und Rollenspiel-Fans im Westen starteten sogar eine Unterschriftenaktion, die bis heute über 15.000 Stimmen zählt. Trotzdem will Nintendo dieses Werk bisher nicht bei uns veröffentlichen. Was verpassen wir da eigentlich?

Die letzte Geschichte?!

Das Abschiedswerk des legendären **Final Fantasy**-Erfinders Hironobu Sakaguchi und womöglich das letzte Projekt der Mistwalker Studios dreht sich um den Traum des jungen Elza. Dieser wünscht sich nichts sehnlicher, als ein Ritter zu werden und so dem Leben in Not und Armut zu entkommen. Deshalb schließt er sich schon früh einer Söldnertruppe an. Deren Anführer Quark wird zum Ersatzbruder und besten Freund für Elza und gemeinsam erledigen sie Aufträge für einen Grafen namens Arganan. Zum Dank für die erfolgreiche Arbeit lädt dieser die Truppe zur Hochzeit seiner Nichte ein. In der Nacht vor dem Fest trifft Elza jedoch ein mysteriöses Mädchen. Die beiden geben sich ein schicksalhaftes Versprechen und als sie sich tags darauf wieder begegnen, geschehen Dinge, die niemand vorher ahnen konnte. Mehr wollen wir euch gar nicht verraten – schließlich lebt ein Rollenspiel von seiner Geschichte. Nur so viel: **The Last Story** stellt Elza vor die Frage, wie viel er für seine Träume zu opfern bereit ist.

Lasst es krachen!

All das geschieht in der lebhaften Inselmetropole Ruli. Die Stadt fällt wirklich riesig aus und ständig tummeln sich neue Bewohner in ihren Straßen und Gassen, die euch Aufträge erteilen oder mit Minispielen die Zeit vertreiben. Außerdem gibt es massig versteckte

Schick: Achtet mal auf den stimmigen Lichteinfall von der Seite – **The Last Story** gehört in Sachen Technik und Design auf jeden Fall zur Champions League der Wii-Spiele.

Betriebsausflug: Während der Aufträge verlasst ihr oft die Stadt und erkundet das wilde Umland. Dass dort Monster auf eure Söldnertruppe warten, dürfte klar sein.

Details. Wer sich zum Beispiel Feuerwerksmunition kauft und diese auf dem Marktplatz abfeuert, sorgt für strahlende Zuschauer – und wird mit einem Upgrade belohnt. Solche Verbesserungen gibt es für Waffen und Ausrüstung. Letztere ist aufgeteilt in Ober- und Unterleibteile, die sich zu einem Rüstungswert addieren. Alles andere (Helme, Handschuhe, Stiefel) dient lediglich als Modeobjekt. In zahlreichen Läden könnt ihr so das Aussehen eurer Figuren anpassen. Schick! Apropos Charaktere: **The Last Story** unterscheidet sich von anderen Party-Rollenspielen. Ihr steuert nämlich nur Elza direkt übers Schlachtfeld. Euren Mitstreitern gebt ihr bloß taktische Anweisungen – kämpfen tun sie von alleine. Dementsprechend wichtig wird für euch die Gegnerkontrolle. Eure Zauberer können zwar unheimlich mächtige Attacken abfeuern, halten aber selbst kaum etwas aus. Deshalb müsst ihr versuchen, Feinde mit starken Typen wie Elza zu beschäftigen, damit eure Magier in Ruhe ihren Hokuspokus vorbereiten können. Grundsätzlich ist **The Last Story** ein eher einfacher Vertreter des Genres. Japano-Profis brauchen aber nicht enttäuscht zu sein. Ihr dürft jedes Verlies nach dem ersten Abschließen noch mal starten. Dann warten dort neue Schätze und fiesere Monster. Außerdem peppen ständig neue Elemente die Begegnungen auf. Ihr nutzt beispielsweise die Umgebung, indem ihr in Deckung geht oder Levelabschnitte einstürzen lasst. Oder ihr kombiniert verschiedene Magiefertigkeiten, um besonders heftige Ergebnisse zu erzielen. Und bei Bosskämpfen müsst ihr natürlich bestimmte Schwachpunkte ausnutzen.

Gute Aussichten: Die Figuren gehen locker als typisch japanisch durch – und da gehören natürlich süße Ladys in heißen Outfits dazu. Wer **The Last Story** spielt, schließt die Charaktere sowieso schnell ins Herz, unabhängig vom schicken Äußeren!

*„**The Last Story** stellt euch vor die Frage: Wie viel seid ihr bereit, für eure Träume aufs Spiel zu setzen oder gar zu opfern?“*

Scharfschütze: Neben seiner Hauptwaffe trägt Held Elza eine Armbrust. Diese benutzt ihr wie in einem Shooter, sogar ein Deckungssystem gibt es. Außerdem dürft ihr spezielle Munition laden, um so die Schwächen bestimmter Gegnertypen auszunutzen.

Echt kein fauler Zauber

Ihr seht schon, hier ist eine Menge geboten. Da passt es doch optimal, dass diese letzte Geschichte obendrein toll aussieht. Technisch gehört **The Last Story** zur ersten Liga der Wii-Titel und durch das traumhafte Design der Welt und Charaktere entsteht eine großartige Stimmung. Das Sahnehäubchen setzt aber **Final Fantasy**-Stammkomponist Nobuo Uematsu mit seiner Musikuntermalung. Wow, nach **Lost Odyssey** (Xbox 360) liefert er hier erneut einen unglaublich starken Soundtrack ab. Damit dürfte klar sein, warum Nintendo **The Last Story** unbedingt nach Europa bringen sollte: Die Mischung aus tollen Geschichten, traumhafter Atmosphäre und hoffentlich abwechslungsreichen Kämpfen gehört einfach zum Besten, was das Genre seit Langem zu bieten hat!

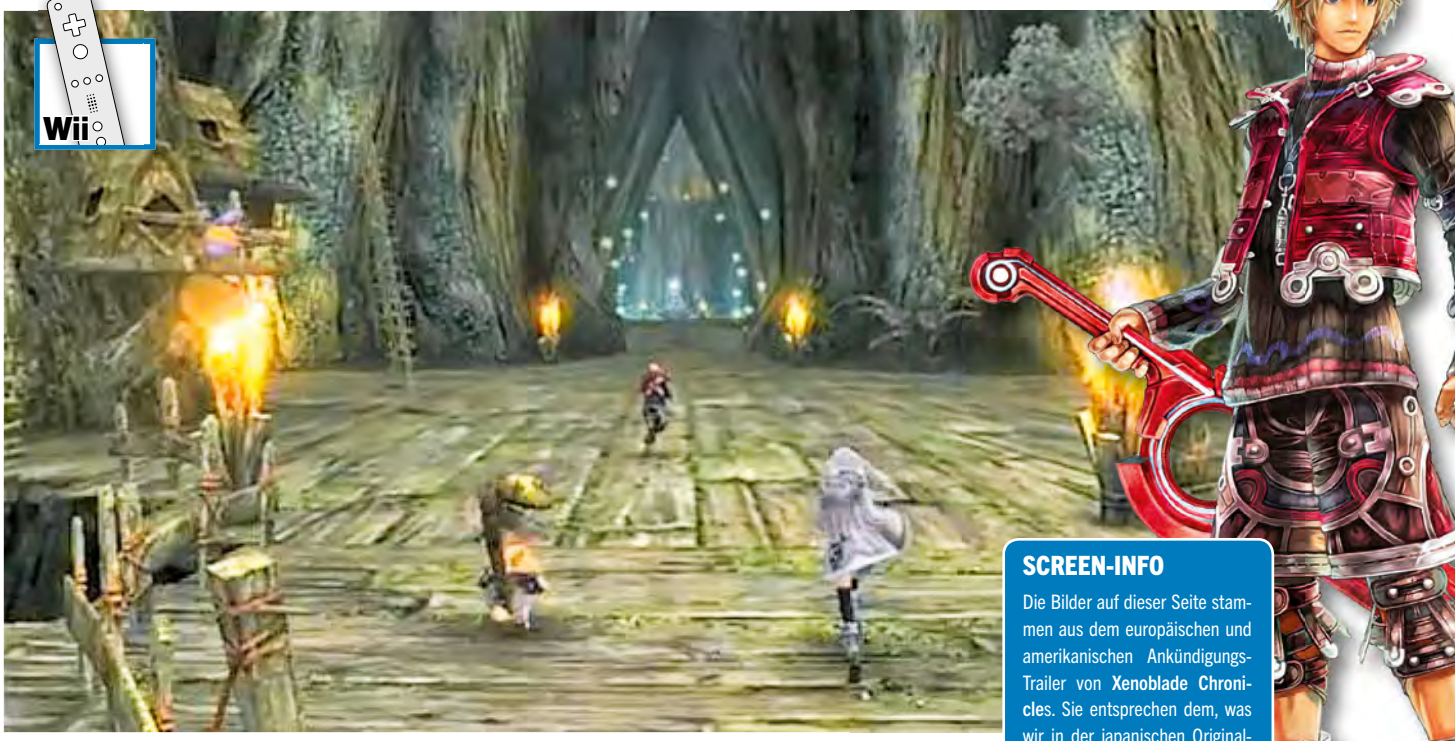
PS: Eilmeldung! Wenige Stunden bevor dieser Artikel gedruckt wurde, registrierte Nintendo plötzlich die Webseite thelaststory.com. Ein Release im Westen ist damit etwas wahrscheinlicher. ■

MEINUNG ● CHRISTOPH SCHUSTER

„Die besten Köche servieren den besten Brei!“

Allstar-Projekte sind immer so eine Sache. Oft versucht hier nur jemand, mit möglichst bekannten Namen Geld zu verdienen, und schert sich dabei kein bisschen um die Qualität. Manchmal entstehen bei diesen Zusammenarbeiten aber auch echte Meisterwerke, an die wir noch Jahre später gerne zurückdenken. **The Last Story** ist wohl so ein Fall, wenn Nintendo den Titel tatsächlich zu uns bringt. Das wäre außerdem eine einmalige Chance, denn während auf der Xbox 360 und PS3 viele Rollenspiel-Fans von **Final Fantasy 13** maßlos enttäuscht waren, könnte mit **The Last Story** ein echter Megahammer auf der Wii einschlagen!

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10



SCREEN-INFO

Die Bilder auf dieser Seite stammen aus dem europäischen und amerikanischen Ankündigungs-Trailer von **Xenoblade Chronicles**. Sie entsprechen dem, was wir in der japanischen Original-Version gesehen haben.

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Monolith Software | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 2011

XENOBLADE CHRONICLES

Text | Lukas Schmid

Japano-RPGs sind tot? Xenoblade Chronicles beweist das Gegenteil.

Fragt man einen europäischen Wii-Besitzer nach seinem Lieblings-RPG auf der Nintendo-Konsole, könnte es sein, dass er für die Antwort lange braucht. Denn viele Vertreter dieses Genres bleiben lediglich den Japanern vorbehalten und erscheinen nicht in Europa. Schön, dass **Xenoblade** nicht diesen Weg geht: Es kommt hierzulande mit dem neuen Untertitel **Chronicles**, englischer Sprachausgabe und deutschen Untertiteln!

Was lange währt …

Schon im Juni 2010 durften japanische Nintendo-Fans als Bewohner der Spielwelt Bionis durch grafisch beeindruckende Landschaften streifen. Die Story dreht sich um einen feindlichen Angriff auf Bionis durch die verfeindete Welt Mechonis. Diese will mit mächtigen Kampfrobotern die Kontrolle über ihren Rivalen errringen. Eine Schlüsselrolle, um die Attacke zu überstehen, kommt dabei dem geheimnisvollen Schwert Monado zu. Die mit einer Lichtklinge bestückte Waffe leistet euch im Kampf gegen eure Widersacher wertvolle Dienste. Im Laufe der Handlung dürfte die Wunderwaffe aber noch eine weitaus größere Rolle spielen als die eines mächtigen Schlagwerkzeugs. Nicht umsonst lautete der Arbeitstitel des Spiels zu Beginn der Entwicklung „Monado: Beginning of the World“. Die Hintergrundgeschichte klingt auf jeden Fall schon jetzt spannend und – auf positive Weise – typisch japanisch. So sind besagte Welten Bionis und Mechonis auf den Rücken von zwei Göttern angesiedelt.

Auf ins Gefecht!

Das Gameplay orientiert sich an dem des PlayStation-2-Hits **Final Fantasy XII**. So müsst ihr Gegner nicht etwa in statischen Kampf-Bildschirmen besiegen, stattdessen finden die Gefechte auf der Oberwelt und in Echtzeit statt. Ihr kontrolliert dabei euren Protagonisten, während eure NPC-Teammitglieder selbstständig agieren. Mittels simpler Tastenkombinationen könnt ihr eure Mitstreiter jedoch bis zu einem gewissen Grad beeinflussen. Abseits der Hauptmissionen warten übrigens zahlreiche Nebenquests auf euch, in denen ihr Erfahrungspunkte sammeln und das eine oder andere seltene Item abstauben könnt. ■

Beeindruckend: Das Design der Spielewelten macht einen super Eindruck und erinnert an die **Final Fantasy**-Reihe.

Gute Technik: Die Grafik des epischen Japano-Rollenspiels ist für Wii-Verhältnisse einfach hervorragend.

MEINUNG
LUKAS SCHMID

„Hier kommt ein Japano-RPG der Sonderklasse auf uns zu!“

Es ist ungemein erfreulich, dass Nintendo **Xenoblade** doch noch hierzulande veröffentlicht. In seinem Heimatland fuhr das Game übrigens durch die Bank gute bis sehr gute Wertungen ein. Bleibt nur zu hoffen, dass Nintendo seine Fans nicht mehr allzu lange warten lässt – wir halten einen Release im dritten Quartal dieses Jahres für realistisch.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Genre: Rennspiel | **Entwickler:** Ubisoft | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** 1. Halbjahr 2011

DRIVER RENEGADE 3D

Text | Thomas Eder

Tanner ist zurück! Und kennt diesmal keine Grenzen …

Nachdem Ubisoft bereits vor einiger Zeit einen Wii-Ableger des für die PS3 und Xbox 360 kommenden **Driver San Francisco** angekündigt hat, bekommt jetzt auch der 3DS eine eigene Episode des Action-Rennspiels mit dem Untertitel **Renegade** spendiert. Dabei handelt es sich nicht um eine Portierung, sondern um ein eigens für den 3DS entwickeltes Spiel, das laut Hersteller bereits in den nächsten Monaten erscheinen soll.

Der Hauptdarsteller John Tanner dürfte Kennern der Reihe noch aus den früheren **Driver**-Teilen bekannt sein – allerdings in etwas anderer Form: Während er früher als Undercover-Cop ermittelte und sich dabei an Gesetze halten musste, gibt er in **Renegade** seine Dienstmarke ab und handelt inoffiziell im Auftrag eines Senators, der wieder Recht und Ordnung im vom Verbrechen dominierten New York herstellen will. Es gibt also keine Vorschriften, an die sich Tanner halten muss, doch es fehlt ihm die Rückendeckung seines einstigen Arbeitgebers. Auf sich und sein Auto gestellt, zieht Tanner in einen Krieg gegen die Unterwelt des Big Apples, in dem er es mit den übelsten Kriminellen der Stadt zu tun bekommt, beispielsweise einem Drogendealer, einem Zuhälter, einem Organhändler, einem Waffenschmuggler und einem skrupellosen Geschäftsmann. Zeitlich ist die Story von Tanners Einsatz jenseits der Gesetze zwischen dem legendären ersten **Driver**-Teil und der technisch blamablen Fortsetzung **Driver 2** angesiedelt.

Das Gameplay macht einen vielversprechenden Eindruck: In dem Action-Rennspiel, in dem das Auto als Waffe dient, dürft ihr euch in einer großen, offenen Spielwelt austoben. Die Story ist dabei in 20 Missionen unterteilt, darüber hinaus finden sich über die ganze Stadt verteilt über 70 weitere Herausforderungen, beispielsweise Road War, Elimination oder Time Attack. Das Fahren an sich dürfte sehr spaßig werden: Durch gefährliche Manöver wie schnelles Fahren oder Sprünge füllt ihr die Wutleiste des Protagonisten, woraufhin dieser in seinem Vehikel spektakuläre Attacken gegen feindliche Fahrzeuge ausführen kann. Damit ihr auch auf Dauer nicht den Spaß am Rasen und Rammen verliert, könnt ihr zahlreiche Fahrzeuge freischalten und diese dann sogar tunen. ■

„Die Story ist zwischen dem legendären ersten Driver-Teil und dessen Fortsetzung angesiedelt.“

Abgefahrene Crash-Orgie: Die Autos dienen im 3DS-**Driver** nicht nur zur Fortbewegung, sondern auch als Waffe.

Stilvoll: Die spannend klingende Story wird in cool gemachten Zwischensequenzen im Zeichentrick-Look präsentiert.

MEINUNG
THOMAS EDER

„Das Fahren steht endlich wieder im Mittelpunkt!“

Ich erinnere mich gerne an das erste **Driver**, habe gemischte Gefühle für **Driv3er** und bereue es heute noch, mir den zweiten Teil gekauft zu haben. Von daher bin ich auf alles gefasst, wobei ich mir natürlich wünsche, dass **Renegade** in die Fußstapfen des Erstlings treten wird. Die (dämliche) Rumrennerei des zweiten und dritten Teils werde ich sicher nicht vermissen.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Square Enix | **Hersteller:** Square Enix | **Termin:** Nicht bekannt

SCREEN-INFO

Die hier abgedruckten Screenshots stammen aus den Presseunterlagen, die Nintendo anlässlich der 3DS-Enthüllung zur Verfügung stellte.

KINGDOM HEARTS
DREAM DROP DISTANCE

Text | Christoph Kraus

Erneut verbünden sich Disney und Square Enix, um das Comic-Rollenspiel schlechthin zu erschaffen.

Diese Mischung hat es in sich: In der **Kingdom Hearts**-Serie treffen die Helden aus den lustigen Taschenbüchern auf die Recken der **Final Fantasy**-Reihe. Die Zusammenarbeit zwischen dem Walt-Disney-Konzern und dem japanischen Entwicklerstudio Square Enix brachte im Jahr 2002 das erste **Kingdom Hearts**-Rollenspiel hervor. In einigen Monaten steht schon das zehnjährige Serienjubiläum bevor – und es wird mit einem neuen 3DS-Ableger gefeiert! Dieser trägt kurioserweise den Untertitel **Dream Drop Distance** – die drei Ds sollen dabei auf den zu erwartenden 3D-Effekt hinweisen. Na, wenn das mal kein gelungenes Wortspiel ist!

Märchenhafte Spielwelt

Wer bereits die Vorgänger kennt, braucht sich bei der neuesten Episode kaum umzustellen: Man erkundet zahlreiche Gebiete, die schon aus namhaften Disney-Abenteuern von der großen Kinoleinwand bekannt sind. Beispielsweise bereist man die Schauplätze aus **Fluch der Karibik** oder dem Zeichentrick-Märchen **Der Glöckner von Notre Dame**. Die Hauptrollen spielen die Rollenspielrecken Sora und Riku. Wir erwarten ein rasantes, märchenhaft inszeniertes und technisch gut gemachtes Abenteuer, das den Vorgängern für PlayStation 2, PSP, Game Boy Advance und Nintendo DS spielerisch absolut ebenbürtig ist.

Nintendo-3DS-würdig?

Informationen zur Nutzung des Touchscreens hat der Entwickler Tetsuya Nomura – er war übrigens schon an der Entstehung des PlayStation-Klassikers **Final Fantasy VII** beteiligt – noch nicht verlauten lassen, aber vermutlich bekommt der Spieler auf dem unteren Bildschirm eine Übersichtskarte angezeigt und erhält Informationen zu den aktuellen Aufträgen (zum Beispiel „Begleite Trick zu Cid!“ oder „Besiege alle Übeltäter!“) – genauso wie im letzten Nintendo-DS-Serienableger namens **Re:coded**. Es deutet sich schon jetzt an, dass das Spielgefühl vom Tiefeneffekt profitieren wird. Man stelle sich einmal vor, wie gut die Plastizität rüberkommt, wenn Sora regelrecht in den Bildschirm hineinläuft, anstatt bloß darauf abgebildet zu sein. Hoffen wir, dass es Square Enix anlässlich des Jubiläums der Serie so richtig krachen lässt! ■

Die Figuren kommen dank dreidimensionalem Tiefeneffekt besonders gut rüber. Auch die hohe Auflösung besticht.

In dieser Spielszene kann der Held regelrecht in den Hintergrund hineinlaufen. Da merkt man den 3D-Effekt.

MEINUNG
CHRISTOPH KRAUS

„Dieses Rollenspiel hat Potenzial.“

Ich bin großer Disney-Liebhaber und hatte auch mit **Micky Epic** meinen Spaß. Auch das neue **Kingdom Hearts** macht einen guten Eindruck. Wenn es den Entwicklern gelingt, qualitativ an die Vorgänger heranzukommen, bahnt sich ein gutes Rollenspielerlebnis an. Der zehnte Geburtstag der Serie muss doch würdig gefeiert werden!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Sportarten wie Eishockey, Fußball oder Basketball könnten im Mehrspieler-Modus besonders spaßig werden. ▼

▲ Wenn ihr die spektakulären Super Play Moves einsetzt, sind die Gegner nahezu chancenlos.

Genre: Sport | **Entwickler:** Hudson Soft | **Hersteller:** Konami | **Termin:** Juni 2011

SPORTS ISLAND 3D

Text | Thomas Eder

Hudsons Sportspielsammlung entert die dritte Dimension.

Die **Sports Island**-Reihe zählt mit ihrer schlichten, zweckmäßigen Aufmachung und dem unkomplizierten Gameplay zu den beliebtesten Minispiel-Sammlungen auf der Wii. Nachdem im letzten Jahr ein Ableger für den DS erschien, schickt Entwickler Hudson Soft im Juni den ersten Nintendo-3DS-Ableger der Reihe ins Rennen.

Bunt gemischt

Wie gewohnt bietet euch **Sports Island** auch auf dem 3DS abwechslungsreiche Sportarten, die von „richtigen" Sportarten wie Fußball oder Tennis bis hin zu weniger ernst gemeinten Wettbewerben wie Schneeballschlachten oder Blasrohr-Schießen reichen. Insgesamt zehn Disziplinen stehen zur Auswahl, an denen ihr zum Teil mit bis zu vier Spielern teilnehmen könnt. Neben den bereits genannten Sportarten dürft ihr euch außerdem auf Basketball, Eishockey, Sumo-Ringen, Bowling, Schneemobil-Rennen und Trampolinspringen freuen. In jeder der mehr oder weniger komplexen Disziplinen steht euch als Power-up ein spektakulärer Super Play Move zur Verfügung, mit dem ihr euren Gegnern so richtig einheizen könnt. Beim Fußball ist dies beispielsweise ein nahezu unhaltbarer Schuss, beim Tennis ein gigantischer Schläger und beim Basketball unglaubliche Sprungkraft, dank der ihr einfach über eure Gegner hinwegspringt und den Ball in den Korb hämmert.

Für Mehrspieler-Matches genügt ein Modul – Mitspieler, die das Spiel nicht besitzen, können via Download an den Wettkämpfen teilnehmen. Dabei stehen unterschiedliche Spielmodi zur Wahl: Ihr könnt mit euren beliebig gestaltbaren Spielfiguren entweder gegen eure Freunde oder in einem Team antreten. Für die vor allem für Einzelspieler wichtige Langzeitmotivation sollen freischaltbare Spielumgebungen sorgen.

Spannend wird vor allem zu sehen sein, inwiefern die einzelnen Sportarten vom 3D-Effekt des 3DS Gebrauch machen werden. Besonders bei den Ballsportarten könnte die Tiefenwirkung für ein neues Spielerlebnis sorgen, das – im Gegensatz zu den anderen Teilen der Reihe – auch die anspruchsvollen Spielertypen anspricht. ■

Beim Basketball führt ihr einen atemberaubenden Dunking aus, wenn ihr euren Super Play Move anwendet.

Beim Bogenschießen habt ihr dank des 3D-Effekts wahrscheinlich ein sehr gutes Gefühl für die Entfernung zur Zielscheibe.

MEINUNG
THOMAS EDER

„Das Gameplay könnte durch 3D mehr Tiefe bekommen."

Auf der Wii haben mir die simplen Minispiele Spaß gemacht – solange ich sie in geselliger Runde mit ein paar Freunden gespielt habe. Dank des vorbildlichen Download-Features wird dies auch auf dem 3DS möglich sein, doch reizt es mich diesmal auch, zu erfahren, inwiefern das Spiel Gebrauch von den 3D-Features machen wird. So kann ich mir gut vorstellen, dass das Gameplay durch 3D mehr spielerische Tiefe bekommt und ich auch alleine meinen Spaß auf der Hudson-Insel in den teils sehr spannenden Sportarten haben könnte.

WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10

Gaming-Tipp des Monats!

Virtua Tennis 4

Virtua Tennis ist zurück: Rechtzeitig zur Grand Slam-Saison mit neuen, revolutionären Features und einem grandiosen All-Star Line-Up. Virtua Tennis 4 unterstützt Wii MotionPlus für höchste Präzision und absolute Kontrolle über Geschwindigkeit, Art und Platzierung der Schläge.

- ohne Altersbeschränkung • für Nintendo Wii • ab 29.04 erhältlich

YSPW57

Nintendo-Wii-Spiel

Mario Sports Mix

- witzige Kombination aus Sport und Action
- Man kann gegen seine Lieblingshelden von Nintendo und Square antreten
- Freigegeben ohne Altersbeschränkung

YSPW22

Spielekonsole

Nintendo Wii Sports Resort

- 729 MHz IBM Broadway-Prozessor
- ATI Hollywood GPU • DVD-Laufwerk
- 88-MB-Arbeitsspeicher • WLAN
- 2x Eingabegerät, 2x USB-A

QW#N16

Nintendo-Wii-Spiel

uDraw Studio mit Game Tablet

- das uDraw GameTablet bietet durch originelle Steuerelemente eine ganz neue Spielkategorie
- inkl. Zeichensoftware „uDraw Studio"

YSFW28

Nintendo-Wii-Spiel

Pictionary

- es gilt gezeichnete Begriffe schnellstmöglich zu erraten – im klassischen Brettspielmodus sowie im neuen Pictionary Mania-Modus
- für Nintendo Wii uDraw

YSFW27

Nintendo-Wii-Spiel

Doods großes Abenteuer

- 60 abwechslungsreiche Levels in einer Welt, in der Malbücher zum Leben erwachen und die Figuren vom Spieler gezeichnet sind
- für Nintendo Wii uDraw

YSFW26

Nintendo-Wii-Spiel

SpongeBob Verflixt und Zugemalt

- kippen, schütteln, rollen, wischen, zeichnen, ziehen und malen Sie sich ihren Weg durch mehr als 100 Mini-Spiele in sechs abgefahrenen Welten
- für Nintendo Wii uDraw

YSFW29

Nintendo-3DS-Spiel

Puzzle Bobble Universe

- Verbinde die kunterbunten Blasen und lass sie in den aufregenden Puzzles, für die das Spiel bekannt ist, zerplatzen – nun in 3D!
- für Nintendo 3DS • ab 22.04. erhältlich

YSFN27

Nintendo-3DS-Spiel

Asphalt 3D

- Mit Asphalt 3D ergreift man das Lenkrad seines Traumautos oder Motorrades und mach sich selbst einen Namen
- Freigegeben ab 6 Jahren • für Nintendo 3DS

YSRN05

Nintendo-DS-Spiel

LEGO Ninjago

- LEGO Ninjago lässt den Spieler mächtige Ninja-Waffen sammeln, gewaltige Armeen aufbauen und die höchste Stufe des Spinjitzu erreichen
- für Nintendo DS • ab 15.04. erhältlich

YSAN44

Nintendo-3DS-Spiel

LEGO Pirates of the Caribbean

- LEGO Pirates of the Caribbean: The Video Game erweckt die Fluch der Karibik-Welt und deren schillernde Figuren in LEGO-Form zum Leben
- für Nintendo 3DS • ab 19.05. erhältlich

YSAN33

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.
Angebot gültig bis zum 04.05.2011.

49,99

24,99

We Sing : Deutsche Hits

Der neue Teil der erfolgreichen Karaoke-Reihe bietet 40 ausschließlich deutschsprachige Top-Hits aus Rock, Pop und Hip Hop inklusive Clips, die von bis zu vier Spielern gesungen werden können.

- Solo-, Party- und Karaoke-Modus • für bis zu vier Mikrofone / Sänger
- ohne Altersbeschränkung • für Nintendo Wii • ab 29.04 erhältlich

YSFW31

Final Fantasy Crystal Bearers

In einer neuen Ära der Lilty beschützen Sie als Layle – ein mächtiger Kristallträger – das große Luftschiff Alexis und erleben spannende Abenteuer in Gesellschaft von Layles Freund Keiss.

- Freigegeben ab 12 Jahren • für Nintendo Wii • ab 15.04 erhältlich

YSOW06

www.alternate.de: Alles rund um Konsolen, Spiele, PCs und Unterhaltungselektronik bequem und sicher online kaufen!

39,99

Nintendo 3DS Spiel

LEGO Star Wars 3 The Clone Wars 3D

- Dank der neuen Grafik-Engine verspricht das
- Spiel eine atemberaubende Optik.
- Freigegeben ab 6 Jahren • Nintendo 3DS

YSAN24

37,99

Nintendo-3DS-Spiel

Super Street Fighter IV

- Für Freunde von Kampfsportspielen ist die Street Fighter ™-Serie von Capcom ganz einfach Kult und gibt nun seinen Einstand auf dem 3DS
- für Nintendo 3DS

YSAN05

37,99

Nintendo-3DS-Spiel

Pilotwings Resort

- Mit der lang erwarteten, dreidimensionalen Fortsetzung der „Pilotwings"-Reihe, landen die Spieler so realistisch wie nie zuvor im Pilotensitz
- für Nintendo 3DS

YSRN00

239,90

Handheld-Spielekonsole

Nintendo 3DS

- Spiele in 3D - überall und ohne spezielle Brille
- 9-cm-3D-Display plus 7,5-cm-Touchscreen-LCD
- WLAN • SD-Card-Steckplatz • DS-Slot
- in Cosmos Black oder Aqua Blue

QN#N40/41

ALTERNATE

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart! So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Infokästen:
Hier findet ihr alle Fakten zum Spiel – angepasst an die Nintendo Wii und den DS/3DS. Von Jugendeignung und Sprache über den Preis bis hin zu technischen Angaben und Mehrspieler- sowie Online-Funktionen. Nicht relevante Informationen werden in den Infokästen gestrichen!

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen zu einem Spiel. Diese findet ihr in den Meinungskästen (nicht auf dieser Seite abgebildet!) am Ende größerer Tests und Vorschauen. Außerdem verraten wir euch bei Reviews, mit welchen Gefühlen und Vorurteilen wir in den Test gingen.

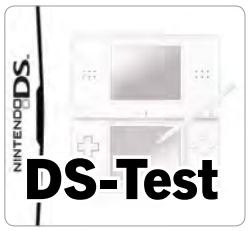
Die Module:
Große Tests sind in drei Arten von Modulen unterteilt:

- Info-Module werten nicht, sondern vermitteln Hintergrund – vom Entwicklerporträt bis zum Vergleich mit anderen Spielen desselben Genres.
- An den grünen Pro-Modulen könnt ihr auf einen Blick ablesen, welche Punkte wir an dem Spiel toll fanden.
- In den Contra-Modulen seht ihr, was an einem Spiel weniger oder gar nicht gelungen ist.

Die Wertung:
Jedes Pro- und Contra-Modul beeinflusst die Endwertung für Einzel- und Mehrspieler. Außerdem bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

INFOS ZUM SPIEL



DATEN	
PREIS	Ca. € 35,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Vor allem Steuerung per Tastendruck. Es gibt jedoch kurze Touchscreen-Einlagen.

SONDERFUNKTIONEN
Kamera, Mikrofon, StreetPass

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1-2
MULTI-KARTEN-SPIEL	1-8
ONLINE-SPIEL	1-2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ihr könnt Highscores ins Netz hochladen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 55,-
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Wii-FB, Nunchuk, Classic Controller, Gitarre, Zapper, Wheel, Wii MotionPlus …

VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	4
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ranglisten, Deathmatches, Coop-Modus

WERTUNGEN

PRO
- Wunderhübsche Grafik
- Durchdachte Steuerung
- Großer Mehrspieler-Modus
- Innovative Spielidee
- Fordernde KI-Gegner

CONTRA
- Lahme Solokampagne
- Versteckte Kosten
- Peinliche Übersetzung

GRAFIK 6
SOUND 5
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
82	84

> **90%, Herausragend** | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem „90er" gewürdigt.

> **80%, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen.

> **70%, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60%, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50%, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50%, Mangelhaft** | Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

ICONS

N-ZONE-HIT

Spiele, die eine Einzelspieler-Wertung von 85 % oder mehr erhalten, bekommen diese Auszeichnung.

ONLINE

Dieses Icon weist auf weitere Inhalte wie Bilder, Videos oder Interviews auf www.n-zone.de hin.

SPIEL DES MONATS

Nur herausragende Spiele erhalten diese Auszeichnung, die nicht jeden Monat zwangsläufig vergeben wird.

GESPIELT

Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN

1

2

3

4

5

1 Ohne Altersbeschränkung
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Keine Jugendfreigabe

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

Thomas Eder // tut sich …

… in diesem Jahr besonders schwer, sich an die Zeitumstellung zu gewöhnen. Über eine Woche hat es gedauert, bis seine innere Uhr sich auf das frühere Aufstehen eingestellt hat!

… keinen Gefallen, wenn er über einen Wii-Nachfolger nachgrübelt. Super Mario in hoher Auflösung, Zelda mit Digitalsound – da kommt man schnell ins Schwärmen, auch wenn es bislang noch keine Ankündigung gibt. Mal sehen, ob sich auf der E3-Messe im Juni etwas tun wird!

Christoph Kraus // kommt …

… zur Erkenntnis, dass die Rückbesinnung auf Altbewährtes oft besser ist, als jedem Trend hinterherzulaufen. Daher: Zettel und Bleistift statt iPad, Apfelschorle statt Coke Zero, **Wetten, dass…?** statt **DSDS**.

… zu gar nichts – außer zu Zelda: Nachdem Christoph in **Ocarina of Time** den Deku-Baum zum gefühlt 293. Mal gerettet hat, fragt er sich, warum er sich überhaupt noch neue Spiele anschafft. **Zelda** ist schlichtweg viel zu episch, als dass er noch Zeit für andere Abenteuer hat.

Sebastian Stange // hat neue …

… Gadget-Träume. Das sündhaft teure, aber auch teuflisch gute Gaming-Headset Astro A40 weckt momentan extreme Begehrlichkeiten bei Sebastian. Aber sind 230 Euro nicht ein wenig zu viel?

… Grill-Großtaten vollbracht. Anlässlich eines Geburstages im Kollegenkreis zauberte Sebastian ein unverschämt leckeres „Bürgermeisterstück" vom Rind auf dem Grill. Es wurde in Rekordzeit verspeist und Sebastian kann sich was drauf einbilden.

Maik Koch // zog …

… zurück in die Heimat: Unser Maik hat sich aus Fürth verabschiedet und wohnt jetzt (wieder) im wunderschönen Dresden. Wir werden dich vermissen, Maik! Als Online-Redakteur für www.videogameszone.de bleibt er uns aber trotzdem erhalten. Seine Texte tippt er jetzt eben woanders in die Tastatur.

… den Stecker: Sein Arbeitsrechner wartet jetzt darauf, von einem Kollegen in Betrieb genommen zu werden.

Matthias Schöffel // leidet …

… an einem fiesen Hörsturz und hütet zur Zeit das Bett, lässt sich medizinisch versorgen und hofft auf Besserung. Die wünschen wir dir auch alle, Matthias!

… daher in dieser Ausgabe auch unter dem Guttenberg-Syndrom und lässt sich diesen Text hier von einem Ghostwriter zusammentippen. Dieser allerdings ist gänzlich unfähig. Daher sucht man den für Matthias typischen Sarkasmus vergebens. Ebenso Weisheiten des täglichen Lebens oder obskure Erkenntnisse. Schade eigentlich …

David Mola // fiebert …

… seit Ende März endlich wieder mit dem Formel-1-Zirkus mit und genießt die rasanten Rennen neuerdings auf einem schicken HD-Fernseher. Fortschritt, ich komme!

… den neuen Abenteuern von Professor Layton entgegen. Das werden vermutlich meine ersten Highlights auf dem 3DS. Bisher lässt mich selbiger nämlich erstaunlich kalt. Bis auf Pro Evolution Soccer kann ich mit keinem der Launch-Titel besonders viel anfangen. Solange spiele ich unterwegs eben Pflanzen vs. Zombies, das rockt!

Die fleißigen Helfer. Natürlich sollen auch alle anderen Kollegen wie Praktikanten und Gastredakteure, die an der N-ZONE mitwirken, nicht unerwähnt bleiben.

DAVID MARTIN

… spielt 3DS. Unser Mann für die Webseite vertreibt sich die maiklose Zeit neuerdings mit Super Street Fighter IV für den 3DS. Und er hat auch schon ein Ziel vor Augen: Tom besiegen und sich dann endlich keinen Spott mehr anhören müssen. Mit Ridge Racer 3D hat es leider nicht geklappt, jetzt liegt alles an Ryu!

STEPHAN GERNER

… gewinnt am laufenden Band: Die Kampf-Taktiken zu Schwarz/Weiß, an denen er wochenlang gefeilt hat, funktionieren überraschend gut. Und damit auch ihr regelmäßig Erfolgserlebnisse nach Pokémon-Duellen gegen eure Freunde habt, hat er die besten Mehrspieler-Tipps für euch zusammengefasst.

PATRICK SCHMID

… steht auf N-ZONE-Geheimtipps. Nach seiner anfänglichen Skepsis gegenüber dem DS-Adventure **999** hat das Spiel Patrick doch in seinen Bann gezogen. Wer hätte vermutet, dass da auf der anderen Seite des großen Teichs im Schatten des 3DS-Launches noch so ein Highlight erscheint? Ich hoffe, dieses Game kommt auch nach Europa!

CHRISTOPH SCHUSTER

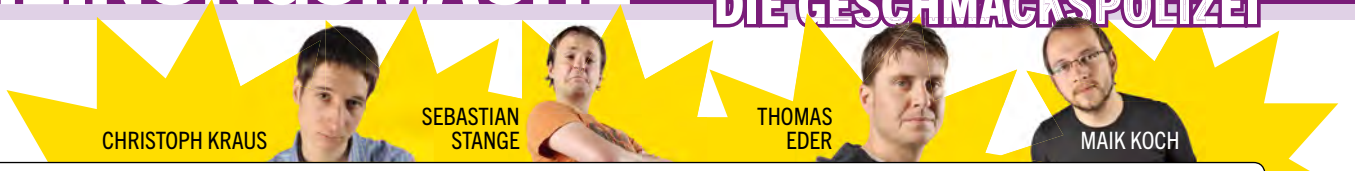
… mag's exotisch. **The Last Story** ist für Christoph einer der letzten großen Wii-Hits, den er unbedingt spielen möchte. Doch leider steht derzeit immer noch nicht fest, ob das Spiel überhaupt in Deutschland erscheinen wird. Ein kleiner Trost ist immerhin, dass Nintendo nun das vor Jahren angekündigte **Xenosaga** nach Europa bringt.

LUKAS SCHMID

… ist bösartig. Lukas zeigte nach seinem letzten Heimat-Urlaub hämisch grinsend Bilder von Wiener Schnitzeln in der Redaktion herum. Mitgebracht hat er aber nix, trotz Kollegen, denen das Wasser im Mund zusammenlief. Dafür musste er dann das wenig glorreiche **Rayman 3D** testen – geschieht ihm recht!

MEINUNGSMACHE

DIE GESCHMACKSPOLIZEI



	CHRISTOPH KRAUS	SEBASTIAN STANGE	THOMAS EDER	MAIK KOCH
TOP-TITEL	CONDUIT 2 (Wii)	LEGO STAR WARS III (3DS)	999 (DS)	CONDUIT 2 (Wii)
FLOP-TITEL	DIE SIMS 3 (3DS)	WWE ALL-STARS (Wii)	DIE SIMS 3 (3DS)	DIE SIMS 3 (3DS)
CONDUIT 2 (Wii)	∅ **WERTUNG: 7,75** Test S. 38	Erst dachte ich, es handelt sich nur um den lauen Aufguss des guten, aber nicht überragenden Spiels **The Conduit**. Doch der Koopmodus und die Mehrspieler-Raffinessen sorgen für genügend Innovation. **8**	Das ist schon ein echt solider Shooter und da es im Genre momentan eh nicht viele Alternativen gibt, freue ich mich über **Conduit 2**. Der Stil des Spiels sagt mir aber nicht so zu. Es wirkt irgendwie austauschbar! **8**	Ich habe zuletzt wohl zu viele Shooter auf der PS3 gezockt. **Conduit 2** ist ein gutes Spiel und sieht für Wii-Verhältnisse super aus, doch wenn ich ballern möchte, dann lieber in HD und mit Digital-Sound. **7**	Ich habe mich auf die Fortsetzung des Wii-Shooters gefreut und wurde nicht enttäuscht. Technisch wie spielerisch konnte **Conduit 2** mich überzeugen, auch wenn es einige Schwächen hat. **8**
UDRAW (Wii)	∅ **WERTUNG: 7,0** Test S. 44	Ich gehöre nicht unbedingt zur Zielgruppe dieses Malspiels. **uDraw** eignet sich primär für Familienabende, bei denen junge Spieler dabei sind. Mir fehlen eindeutig Anspruch und Abwechslung. **7**	Die neue Zeichenbrett-Hardware ist an sich nicht schlecht, aber an vernünftigen Titeln mangelt es momentan noch. Obendrein ist nur ein zukünftiges **uDraw**-Spiel angekündigt: Ein **Spongebob**-Spiel! **7**	Ich war von den vielen Möglichkeiten, die die neue Hardware bietet, überrascht! Doch was die Software anbelangt, war für mich noch nicht das Passende dabei. Abwarten, ob da vielleicht noch was kommt. **7**	Obwohl ich Kreativität nicht unbedingt zu meinen Stärken zähle, hatte ich überraschend viel Spaß mit THQs Zeichentablet. Mal sehen, wie **Pictionary** beim nächsten Partyabend abschneidet! **7**
LEGO STAR WARS III (Wii, 3DS, DS)	∅ **WERTUNG: 7,75** Test S. 42	Mit der **Lego Star Wars**-Serie konnte ich bislang noch nichts anfangen. Das ändert sich auch diesmal nicht. Die belanglosen Rätsel und das monotone Spielprinzip sind nichts für mich. **7**	Ich mag die **Lego**-Titel richtig gern. Sie sind alle zwar eher einfach, punkten aber durch viel Liebe zum Detail, viel Umfang und viel zum Sammeln. Grade auf dem 3DS ist das Spiel ein großer Spaß. **9**	Die Wii- und DS-Fassung sind so, wie ich sie mir vorgestellt habe, die für den 3DS bleibt allerdings aufgrund einiger Mängel beim Umfang und Gameplay hinter meinen Erwartungen zurück. **7**	Die Lego-Bande in echtem 3D – das hat mich wirklich beeindruckt. Das Einzige, was mich daran stört, ist, dass ich das 3DS-Debüt nur alleine und nicht gemeinsam mit einem Mitspieler zocken kann. **8**
TIGER WOODS PGA TOUR 12 (Wii)	∅ **WERTUNG: 7,5** Test S. 46	Nanu? Mir fiel sofort auf, dass der Titelgeber dieser Golfsimulation, Tiger Woods, nur ganz klein auf der Verpackung abgebildet ist. Das Spiel selbst interessiert mich nur bedingt. Ich bin eben ein Sportmuffel! **5**	EAs Golf-Reihe bietet Jahr für Jahr tolle Qualität. Ich als gelernter Golfer mag das. Aber muss es wirklich jedes Jahr eine neue Fassung geben? Für mich nicht. Mir sind da die Sprünge zu klein. **8**	Auch wenn mich die Grafik enttäuscht, gefällt mir der neueste Ableger der EA-Golf-Reihe. Die Vielzahl an Turnieren und Plätzen, sowie die Steuerung und Minispiele trösten mich über einige Mängel hinweg. **9**	Nachdem ich den letzten Teil ausgelassen habe, reizt es mich diesmal umso mehr, mich in die zig Turniere des neuesten Ablegers der Serie zu stürzen! Bloss mit der Grafik bin ich doch etwas unzufrieden. **8**
SPLINTER CELL 3D (3DS)	∅ **WERTUNG: 6,75** Test S. 50	Die Steuerung ist viel zu kompliziert geraten, als dass ich mich mit ihr arrangieren könnte. Wer sich aber auf die technischen Schwächen einlässt, erlebt ein prickelndes Agenten-Abenteuer. **6**	Wenn man die überladene Steuerung bewältigt, macht das Ding echt Spaß. Die gelbe Karte zücke ich für die dunkle Grafik. Auf dem spiegelnden 3DS-Display ist die Action kaum erkennbar. **7**	Ich werde wohl alt, denn bei der Steuerung von **Splinter Cell** für den 3DS fühle ich mich fast schon überfordert. An die super GameCube-Fassung kommt der Ableger für den 3DS somit nicht heran. **6**	Ich stehe auf die **Splinter Cell**-Teile und nehme da auch einige kleine Macken in Kauf! So hatte ich im Gegensatz zu den Kollegen richtig Spaß mit Sam und werde das Spiel auf jeden Fall durchzocken. **8**
DIE SIMS 3 (3DS)	∅ **WERTUNG: 5,67** Test S. 52	Auf dem Nintendo 3DS lassen die Sims ihren Charme vermissen. Das liegt vor allem an der schwachen Aufbereitung. Die kleine Konsole ist mit dem großen Sims-Haus überfordert. **6**	Hehe, in jeder Ausgabe haben wir einen Titel dabei, zu dem ich nicht mal eine Meinung habe. Üblicherweise ist das ein **Pokémon**-Spiel, diesmal ist es ein Ableger der **Sims**-Reihe. Die interessiert mich nicht! **-**	Ich habe mir mehr vom 3DS-**Sims** erwartet als eine Umsetzung, die in vielerlei Hinsicht nur halbherzig an die 3DS-Hardware angepasst wurde. Wenn ich mit den Sims spielen möchte, dann am PC. **5**	Früher habe ich gerne mit den Sims gespielt, doch hat die Begeisterung im Lauf der Jahre ziemlich nachgelassen. Spielerisch ist die Luft für mich raus, daran ändert leider auch die Darstellung in 3D nichts. **6**

Wann erscheint was? **Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für die Wii und den DS.**

Wii

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
APRIL		
ATV Fever	F + F Distribution	29. April I 2011
Beastly	F + F Distribution	21. April I 2011
Camaro Wild Ride	F + F Distribution	15. April I 2011
Challenge Me: Word Puzzles	F + F Distribution	15. April I 2011
Conduit 2	Sega	21. April I 2011
Dance Dance Revolution: Hottest Party 4	Konami	28. April I 2011
Geography Channel Challenge!	F + F Distribution	21. April I 2011
Gummy Bears Mini Golf	F + F Distribution	15. April I 2011
Rio	THQ	08. April I 2011
SpongeBob Schwammkopf: Verflixt und zugemalt	THQ	15. April I 2011
Thor	Sega	29. April I 2011
TV total Events	F + F Distribution	08. April I 2011
Virtua Tennis 4	Sega	29. April I 2011
We Sing – Deutsche Hits	Nordic Games	15. April I 2011
WWE All Stars	THQ	01. April I 2011
Zumba Fitness – Join the Party	505 Games	21. April I2011
MAI		
Dangerous Hunts 2011	Activision	06. Mai I 2011
ExerBeat	Namco Bandai	13. Mai I 2011
Lego Pirates of the Carribbean	Disney Interactive Studios	12. Mai I 2011
Karaoke Revolution Glee Vol. 2	Konami	12. Mai I 2011
Lets Dance with Mel B.	F + F Distribution	20. Mai I 2011
Lumberjacks: Die verrückte Holzfäller-Meisterschaft	dtp Entertainment	13. Mai I 2011
Mein neues Leben	F + F Distribution	26. Mai I 2011
North American Hunting Extravaganza	F + F Distribution	13. Mai I 2011
We Dance	Nordic Games	31. Mai I 2011
We Sing – Deutsche Hits	Nordic Games	06. Mai I 2011
2011		
Battle vs. Chess	TopWare Entertainment	2011
Captain America: Super Soldier	Sega	2011
Cars 2: Das Videospiel	Disney Interactive Studios	Sommer I 2011
Driver San Francisco	Ubisoft	2011
Green Lantern: Rise of Manhunters	Warner Bros. Interactive	31. August I 2011
Skylanders: Spyro's Adventure	Activision	Herbst I 2011
Tales of Graces	Namco Bandai	2011
The Legend of Zelda: Skyward Sword	Nintendo	2011
Transformers: Dark of the Moon	Activision	01. Juli I 2011
Virtua Tennis 4	Sega	2011
Williams Pinball Classics	System 3	2011
Xenosaga	Nintendo	2011

3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
MAI		
Lego: Pirates of the Carribbean	Disney Interactive Studios	12. Mai I 2011
SpongeBob Schwammkopf: Verflixt und zugemalt	THQ	20. Mai I 2011
2011		
Angler's Club: Ultimate Bass Fishing	Namco Bandai	30. Juni I 2011
Animal Crossing	Nintendo	2011
Assassin's Creed: Lost Legacy	Ubisoft	2011
Captain America: Super Soldier	Sega	2011
Carnival Games	Take 2	2011
Cave Story	Flashpoint	24. Juni I 2011
Chocobo Racing 3D	Square Enix	2011
Dead or Alive Dimensions	Namco Bandai	2011
Dream Trigger 3D	Namco Bandai	2011
Driver Renegade	Ubisoft	Juni I 2011
Dual Pen Sports	Namco Bandai	2011
FIFA Soccer	Electronic Arts	2011
Green Lantern: Rise of Manhunters	Warner Bros. Interactive	31. August I 2011
James Noir's Hollywood Crimes	Ubisoft	Juni I 2011
Kid Icarus: Uprising	Nintendo	2011
Kingdom Hearts: Dream Drop Distance	Square Enix	2011
Madden NFL	Electronic Arts	2011
Mario Kart 3DS	Nintendo	2011
Metal Gear Solid: Snake Eater 3D	Konami	2011
Pac-Man & Galaga Dimensions	Namco Bandai	2011
Paper Mario	Nintendo	2011
Resident Evil Revelations	Capcom	2011
Resident Evil: The Mercenaries 3D	Capcom	15. Juni I 2011
Star Fox 64 3D	Nintendo	2011
Super Mario	Nintendo	Nicht bekannt
The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D	Nintendo	Juni I 2011
Thor	Sega	2011
Transformers: Dark of the Moon	Activision	24. Juni I 2011

DS/DSi

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
APRIL		
ATV Quad Kings	F + F Distribution	29. April I 2011
Camaro Wild Ride	F + F Distribution	15. April I 2011
Challenge Me: Word Puzzles	F + F Distribution	15. April I 2011
Diddel im Käsekuchenland	Tivola	07. April I 2011
Duke Nukem: Critical Mass	Koch Media	08. April I 2011
Jewel Legends: Tree of Life	Rondomedia	29. April I 2011
Johnny Test	505 Games	07. April I 2011
Lego Ninjago	Warner Bros. Interactive	15. April I 2011
Lets Draw	dtp Entertainment	21. April I 2011
Lost Treasures of Alexandria	dtp Entertainment	15. April I 2011
Murder in Venice	Ubisoft	28. April I 2011
Orient Quest	Rondomedia	29. April I 2011
Pflanzen gegen Zombies	Rondomedia	15. April I 2011
Rio	THQ	08. April I 2011
Thor	Sega	29. April I 2011
MAI		
Dodge Racing: Charger vs. Challenger	F + F Distribution	25. Mai I 2011
Jewel Quest 4	dtp Entertainment	27. Mai I 2011
Mein neues Leben	F + F Distribution	26. Mai I 2011
Pucca Power Up	Rising Star Games	13. Mai I 2011
Touch 'n' Play Collection	F + F Distribution	27. Mai I 2011
Wort- und Denkspiele	ak tronic	16. Mai I 2011
2011		
Battle vs. Chess	TopWare Entertainment	2011
Captain AMerica: Super Soldier	Sega	2011
Dragon Quest VI	Square Enix	2011
Green Lantern: Rise of Manhunters	Warner Bros. Interactive	31. August I 2011
Lego Pirates of the Carribbean	Disney Interactive Studios	Mai I 2011
Mein neues Leben	F + F Distribution	21. April I 2011
One Piece: Giant Battle	Namco Bandai	2011
Professor Layton und die Geisterflöte	Nintendo	2011
TNA iMPACT! Cross the Line	TopWare Entertainment	2011
Transformers: Dark of the Moon	Activision	01. Juli I 2011

Lego: Pirates of the Caribbean (Wii, 3DS) **12. Mai**

Conduit 2 (Wii) **21. April**

Wii-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Auf unserer Kalender-Seite widmen wir uns auch den Spielen, über die man normalerweise wenig liest – weil sie wenig Spieltiefe bieten oder keine bekannten Figuren darin mitwirken. Unser Marktüberblick stellt die interessantesten Spiele vor, die kürzlich erschienen sind oder die innerhalb der nächsten vier Wochen veröffentlicht werden. Zu den markierten Titeln findet ihr Tests oder Vorschauen in dieser N-ZONE.

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
8. April	Rio	THQ
15. April	Camaro Wild Ride	F+F Distribution
15. April	Challenge Me: Word Puzzles	F+F Distribution
15. April	We Sing: Deutsche Hits	Nordic Games
21. Mai	Zumba Fitness – Join the Party	505 Games
21. April	Mein neues Leben	F+F Distribution
21. April	Conduit 2	Sega
29. April	Thor	Sega
29. April	Virtua Tennis 4	Sega
06. Mai	Dangerous Hunts 2011	Activision
12. Mai	Lego Pirates of the Carribean	Disney Interactive
13. Mai	ExerBeat	Namco Bandai

Test S. 38

21.04. ZUMBA FITNESS – JOIN THE PARTY

HERSTELLER: 505 GAMES I GENRE: SPORT

Für alle, denen normale Workouts zu langweilig sind, könnte Zumba sehr interessant sein, da darin Sport und Tanz vermischt werden, was für mehr Spaß beim Schwitzen sorgen soll. Für die Wii erscheint in Kürze ein Spiel, das sich diesem Fintness-System verschrieben hat und dank dem die Pfunde beim Spielen purzeln sollen. Damit die Konsole eure Körperhaltung und Bewegungen noch besser erkennt, liegt dem Spiel ein Gürtel bei, an dem die Wii-Fernbedienung angebracht werden soll. Wie gut dies in Aktion funktioniert und ob diese Software wirklich beim Abspecken hilft, können wir nicht beurteilen, aber eine interessante Alternative zum Fitnesstudio ist Zumba auf jeden Fall.

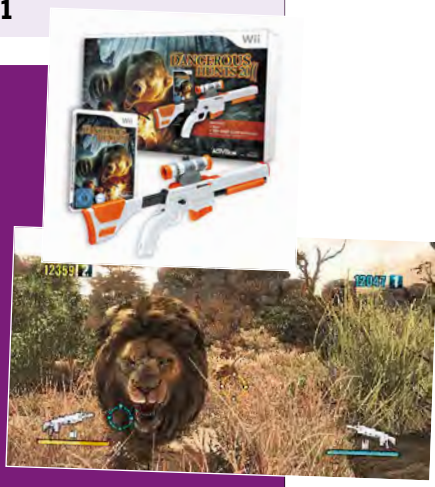
29.04. THOR

HERSTELLER: SEGA I GENRE: ACTION-ADVENTURE

In Segas Action-Adventure, das Ende April erscheinen wird, schlüpft ihr in die Rolle des Donnergottes Thor und dürft dessen Hammer gegen zahlreiche Gegner schwingen. Neben verschiedenen Kombos, Hammertechniken und Würfen stehen euch noch die Elementar-Kräfte in den zahlreichen Kämpfen zur Verfügung. Ein besonderes Highlight sind die Bosskämpfe gegen gigantische Feinde, bei denen nicht nur flinke Finger gefragt sind, sondern auch Köpfchen. Für zusätzliche Abwechslung sorgen zudem actionreiche, Wii-exklusive Flugabschnitte.

06.05. DANGEROUS HUNTS 2011

HERSTELLER: ACTIVISION I GENRE: SIMULATION

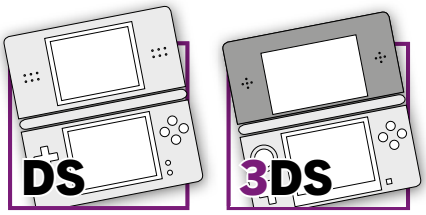


Der 2011er-Teil der Jagd-Simulation aus dem Hause Activision entführt euch wieder in die Wildnis, wo ihr euch mit dem modernsten Equipment auf die Lauer legt und die verschiedensten Tierchen jagt. Darüber hinaus erwarten euch auch spannende Momente in Form von Action-Einlagen, beispielsweise wenn euch gefährliche Raubtiere wie Löwen oder Bären an den Kragen wollen. Das Spiel ist im Bundle mit einem Jagdgewehr-Controller namens Top Shot Elite erhältlich, mit dem noch mehr Jagdfeeling im heimischen Wohnzimmer aufkommen soll.

29.04. VIRTUA TENNIS 4

HERSTELLER: SEGA I GENRE: SPORT

Kur vor der Druckabgabe der euch vorliegenden Ausgabe der N-ZONE erreichte uns noch der neueste Ableger von Segas berühmter Tennis-Reihe. Wie gewohnt sind eine Reihe der besten Tennisspieler mit am Start, darunter neben vielen mehr oder weniger bekannten Gesichtern des Tennis-Zirkus legendäre All-Stars, zum Beispiel Rafael Nadal, Roger Federer und Vanessa Williams. Neu ist der im Hinblick auf die Langzeitmotivation sehr interessante World-Tour-Modus, in dem ihr auch außerhalb des Platzes Entscheidungen treffen dürft, die sich auf eure Karriere auswirken. Nicht nur hierdurch, sondern auch durch Minispiele sowie zahlreiche Mehrspieler-Features soll der Wiederspielwert erhöht werden. Eine weitere spannende Neuerung soll die Matches zudem noch dramatischer werden lassen: Während eines Spiels füllt ihr eine Energieleiste und könnt dann besonders schwere Bälle noch erwischen. Wir haben reingespielt und sind durchaus angetan von der gut funktionierten Bewegungssteuerung und den vielen neues Features, mit denen uns Sega das neueste **Virtual Tennis** schmackhaft machen will. Wie sich der World-Tour-Modus auf Dauer macht und wie gut Online-Matches funktionieren, erfahrt ihr im Test in der nächsten Ausgabe.



DS- UND 3DS-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Welche Spiele erscheinen demnächst für den Nintendo 3DS? Und was kommt noch alles für das bisherige DS-Modell? Damit ihr den Überblick behaltet, präsentieren wir auf dieser Seite interessante oder abgedrehte Titel, die auf die zwei Bildschirme kommen.

DS

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
8. April	Duke Nukem: Critical Mass	Koch Media
8. April	Rio	THQ
15. April	Pflanzen gegen Zombies	Rondomedia
15. April	Lego Ninjago	Warner Bros. Interactive Entertainment
15. April	Challenge Me: Word Puzzles	F+F Distribution
21. April	Let's Draw	dtp Entertainment
21. April	Lost Treasures of Alexandria	dtp Entertainment
21. April	Mein neues Leben	F+F Distribution
28. April	Murder in Venice	Ubisoft
29. April	Thor	Sega
12. Mai	Lego Pirates of the Caribbean	Disney Interactive
13. Mai	Pucca Power Up	Rising Star Games
16. Mai	Wort- und Denkspiele	ak tronic

3DS

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
12. Mai	Lego Pirates of the Caribbean	Disney Interactive
20. Mai	SpongeBob Schwammkopf: Verflixt und zugemalt	THQ

20.05. SPONGEBOB SCHWAMMKOPF: VERFLIXT ... (3DS)

HERSTELLER: THQ I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Das neue **SpongeBob**-Spiel kommt sowohl für die Wii als auch für den 3DS. Während die Wii-Fassung für das uDraw-Zeichentablett ausgelegt ist, soll der 3DS-Ableger Gebrauch von den speziellen Fähigkeiten von Nintendos 3D-Handheld machen und so beispielsweise die Interaktion des Spielers mit den SpongeBob-Charakteren in 3D ermöglichen. Auf dem 3DS erwarten euch zahlreiche Minispiele in sieben Spielumgebungen, zu denen sogar eine exklusive „3DS-Welt" zählt. Fans der Zeichentrickserie freuen sich zudem über den Piraten Patchy, der das Spiel moderiert und so eine Menge skurriler Auftritte hat.

08.04. DUKE NUKEM: CRITICAL MASS (DS)

HERSTELLER: KOCH MEDIA I GENRE: ACTION

Eigentlich hätte das DS-Abenteuer des Macho-Helden schon Ende des letzten Jahres erscheinen sollen, doch hat sich der Termin um mehrere Monate verschoben. Wir hatten 2010 bereits die Gelegenheit, in eine Fassung von **Critical Mass** reinzuspielen und hoffen sehr, dass die letzten Monate dazu genutzt wurden, um dem Spiel den damals noch nötigen Feinschliff zu verpassen. Wenn sich hier noch etwas getan hat, könnte das Mini-Comeback des 90er-Jahre-PC-Helden auf dem Nintendo DS sogar recht spaßig werden.

15.04. LEGO NINJAGO (DS)

HERSTELLER: WARNER BROS. INT. I GENRE: STRATEGIE

Mit **Lego Ninjago** veröffentlicht Publisher Warner Bros. Interactive den Nachfolger des beliebten **Lego Strategie** für den Nintendo DS. Darin übernehmt ihr die Kontrolle über verschiedenen Ninja-Kämpfer und müsst deren (Spezial-)Fähigkeiten clever einsetzen, um eure Feinde zu besiegen. Wir hatten bislang noch nicht die Gelegenheit, das Spiel anzutesten, waren aber vom Vorgänger schon überzeugt und gehen deshalb davon aus, dass uns auch mit **Ninjago** ein hochwertiger Lego-Titel erwartet – natürlich nur, sofern man sich mit dem Ninja-Szenario anfreunden kann.

12.05. LEGO PIRATES OF THE CARIBBEAN (Wii/3DS/DS)

HERSTELLER: DISNEY INTERACTIVE I GENRE: JUMP & RUN

Nachdem wir in der vorliegenden Ausgabe **Lego Star Wars III: The Clone Wars** für alle gängigen Nintendo-Systeme unter die Lupe nehmen, dürft ihr euch im nächsten Monat schon auf den nächsten großen Test zu einem **Lego**-Spiel freuen. Mit **Lego Pirates of the Caribbean** habt ihr schon Mitte Mai die Möglichkeit, die Abenteuer des Piraten Jack Sparrow und seiner Freunde auf der Wii, dem 3DS und dem DS nachzuspielen und deren Geschichte auf eine neue, etwas andere Art zu erleben. Dass diese wieder sehr liebevoll erzählt und präsentiert wird, bezweifeln wir nicht. Ebensowenig ist davon auszugehen, dass dem Entwickler beim Gameplay Patzer unterlaufen. Von daher sind wir bester Dinge, dass auch der Piraten-Ableger der **Lego**-Reihe ein tolles Spiel wird, das nicht nur den Fans der Filme eine Menge Spaß bereiten wird. Wer trotzdem noch skeptisch ist, wartet dann lieber doch unseren großen Test in der kommenden Ausgabe der N-ZONE ab.

Genre: Ego-Shooter | **Entwickler:** High Voltage Software | **Hersteller:** Sega | **Termin:** 21. April 2011

CONDUIT 2

Text | Christoph Kraus, Sebastian Stange

Einen so gut durchdachten Ego-Shooter hat die Wii selten gesehen! Aber warum ist der Nachfolger der Action-Ballerei The Conduit eigentlich so stimmig? In diesem N-ZONE-Test erfahrt ihr es.

Die beiden oben abgedruckten Bilder beweisen es: **Conduit 2** strotzt regelrecht vor Action. Hier erledigt Michael Ford gerade zwei Alien-Biester.

FAQs

Worum geht es in Conduit 2?
Im Nachfolger von **The Conduit** wird Geheimagent Michael Ford mit einer mysteriösen Alien-Bedrohung konfrontiert. Der machtgierige Bandenführer John Adams, mit dem sich Ford bereits im ersten Teil anlegte, ist in Wahrheit kein Mensch, sondern ein Außerirdischer. Zu allem Überfluss hegt er böse Absichten, denn durch die sogenannten Conduits – das sind Portale, die nur durch eifrigen Feuerbeschuss zerstört werden können – schlüpfen pausenlos neue Biester. Washington, D.C. droht dadurch vollständig in Schutt und Asche gelegt zu werden. Es sei denn, Michael Ford packt die Sache an!

Wie gut ist die Steuerung gelungen?
In puncto Steuerungsvielfalt beeindruckte schon das erste **Conduit**-Abenteuer. So ließ sich beispielsweise der Blickbereich des Spielers nach eigenem Gusto verändern. Auch zahlreiche andere Parameter konnte man anpassen, etwa die Transparenz der Energieleisten und sogar deren Position auf dem Fernseher. **Conduit 2** bietet eine ähnlich ausgeklügelte Konfigurationsvielfalt. Wahlweise darf man übrigens auch mit dem Classic-Controller spielen, was gut funktioniert. Wer MotionPlus einsteckt, bekommt zudem einen Tick mehr Präzision geboten. Die Vorteile sind aber recht gering.

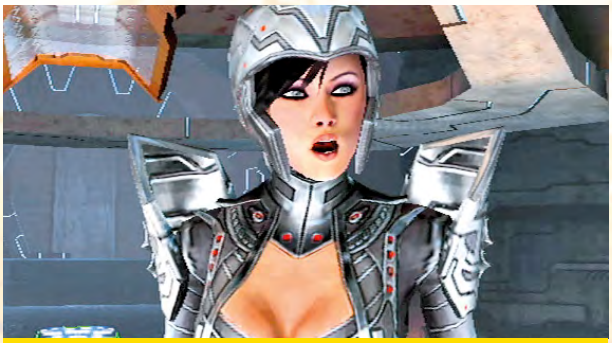
Wurden die Schwächen des Vorgängers verbessert?
An **The Conduit** kritisierten wir die Tatsache, dass die Levels zu schlauchartig aufgebaut waren. Das Abenteuer war zwar ausgesprochen actionreich inszeniert, allerdings sorgte so manches langwierige Suchrätsel sowie der geringe Grad an Abwechslung hin und wieder für Tristesse. Die Entwickler haben fast alle Makel des Vorgängers behoben: So sind die Areale nun deutlich vertrackter aufgebaut – es gibt etliche Verzweigungen und der Levelaufbau ist in sich stimmiger. Dabei ist der richtige Pfad zumeist auf Anhieb ersichtlich: So weisen etwa Signallampen über den Türen den Weg zum Ausgang.

Wie spaßig sind die Mehrspielermodi?
Im Mehrspielermodus von **Conduit 2** zocken bis zu vier Leute im geteilten Bildschirm. Via Wi-Fi Connection können sogar ganze zwölf Wii-Besitzer gegeneinander antreten. Euch werden dabei vier verschiedene Playlists mit diversen Spielmodi und Regeln angeboten. Darin finden sich 14 verschiedene Spielarten, die sich teils nur leicht unterscheiden und ein großes Spektrum an Mehrspieler-Klassikern abdecken. Gut gefällt uns der kooperative Invasions-Modus, in dem man mit einem Freund durch die Levels spaziert und alle Gegner eliminiert, die einem vor die geladene Flinte laufen.

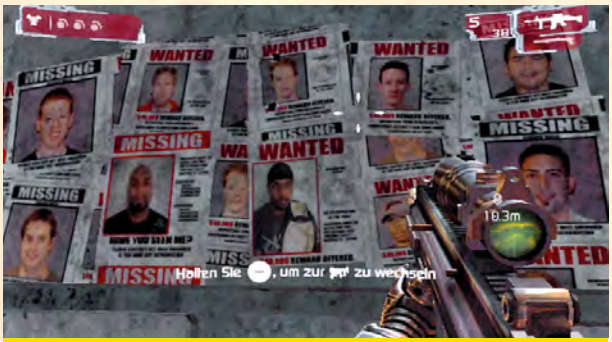
Wird Voice-Chat unterstützt?
Ja, das Spiel ist mit dem sogenannten Headbanger-Chat-Headset kompatibel. Dabei handelt es sich um einen Kopfhörer mit integriertem Mikrofon, das der amerikanische Zubehörlieferant PDP für knapp 25 US-Dollar anbietet. Es ist vergleichbar mit Headsets, die man beispielsweise für Telefonate mit dem Handy verwendet. Bis Redaktionsschluss war das Zubehör jedoch noch nicht in Deutschland erhältlich. Uns liegt auch noch keine Ankündigung seitens eines Hardware-Herstellers vor, ob das Headset hierzulande jemals veröffentlicht wird. Wii Speak wird nicht unterstützt.

ACTION WIE AM FLIESSBAND

The Conduit – im Juli 2009 veröffentlicht – war ein vergleichsweise guter Shooter, wenn man die Tatsache berücksichtigt, dass die Wii nicht gerade für bombastisch inszenierte Ballerspiele bekannt ist. Doch schlauchartige Levels und ständig gleiche Suchaufgaben zerrten auch zeitweise an der Geduld der Spieler. Die frohe Botschaft lautet: Der Nachfolger wurde in (fast) allen Belangen verbessert und besticht durch abwechslungsreiches Spieldesign und eine gute Präsentation. Besonders gut gefällt uns der hohe Action-Anteil. Hier fassen wir die typischen Bestandteile des Shooters zusammen:

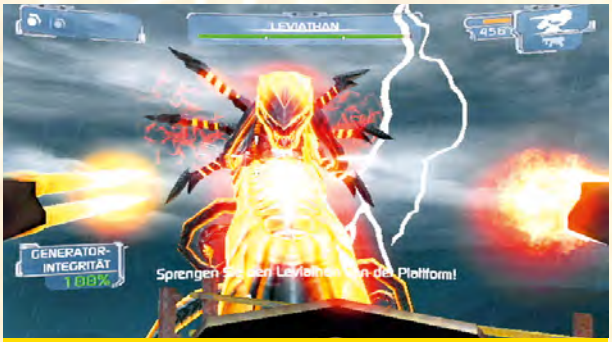


Die Geschichte wird mit hochwertigen Videosequenzen vorangetrieben. Im Vorgänger mussten wir uns noch mit seelenlosen Standbildern begnügen – das sah entsprechend trist und langweilig aus. Sprachausgabe wird lediglich auf Englisch geboten. Es sind allerdings deutsche Untertitel anwählbar.



Überraschung! Im zweiten Level des Spiels, Washington, D.C., sind zahlreiche Plakate an den Wänden angebracht. Auf einem von ihnen ist sogar ein N-ZONE-Leser abgebildet, der damals bei einem Gewinnspiel den ersten Platz belegte. Sein Spitzname lautet „Patricius Creatus“. Wer findet sein Fahndungsfoto als Erstes?

In **Conduit 2** erwartet euch Action im Sekundentakt. Verschnaufpausen gibt es selten, meist jagt eine Begegnung mit einem Gegner die nächste. Aber die pausenlose Spannung kommt dem Spielerlebnis zugute. Langwierige Suchaufgaben gibt es praktisch nicht mehr. Wir finden: gut so!



Bosskämpfe runden das actionorientierte Spielprinzip ab. Hier bekämpfen wir zum Beispiel den fiesen Leviathan – eine überdimensionale Kobra, die nur bei ständigem Feuerbeschuss aufgibt. Im Bild heizen wir dem Biest vom Geschützturm aus mächtig ein!

Klasse gemacht: Wer nicht mehr weiterweiß, schaltet kurzerhand das allsehende Auge (ASA) hinzu – dieses lotst euch zum nächsten Missionspunkt. Das Auge dient ebenfalls zum Hacken von Computer-Terminals und zum Eindringen in verschlossene Bereiche. Ein echtes Multitalent!

ZU HART? ZU LASCH?

Gut gefällt uns die Möglichkeit, den Schwierigkeitsgrad nach einem Ableben der Spielfigur zu senken. Wenn ihr beispielsweise an einer bestimmten Stelle einige Leben am Stück verliert und schon regelrecht am Verzweifeln seid, könnt ihr bequem einen Gang zurückschalten. Das Spiel überlässt euch dabei die Wahl zwischen etlichen Schwierigkeitsgraden. So gibt es nicht nur „gemäßigt“, sondern auch „sehr einfach“. Wer sich als echten Profi zählt, entscheidet sich entweder für „hohen“ oder „sehr hohen“ spielerischen Anspruch. Klasse gemacht! Bei anderen Spielen musste man sich meistens schon vor Beginn der Einzelspielerkampagne für einen Schwierigkeitsgrad entscheiden. Das war äußerst unpraktisch, denn wer weiß schließlich schon vor dem Start ins Abenteuer, wie knifflig das Spiel wird.

Nach dem Ableben der Spielfigur werdet ihr gefragt, ob ihr den Schwierigkeitsgrad anpassen möchtet. Sinnvoll!

DÜMMLICHE SPRÜCHE

Michael Ford, der Held von **Conduit 2**, macht offenbar einen auf **Duke Nukem** und lässt hin und wieder Sprüche vom Stapel, die man eher von einem Macho als von einem seriösen Weltretter erwarten würde. Auch Michaels Gegner sind nicht gerade geistreich. So wirkt die englische Sprachausgabe mit deutschen Untertiteln oft unfreiwillig komisch. Kostprobe gefällig?

Brauchst du eine Umarmung?

Ich bin neugierig, Mr. Ford. Warum kämpfen Sie eigentlich? Ein kindischer Racheakt? Stehen Sie nicht über solchen Dingen?

Sie waren ein bemerkenswerter Gegner, Mr. Ford. Ihr Tod wird mich wirklich traurig machen.

MEHR SPASS MIT MEHREREN LEUTEN

In Conduit 2 tretet ihr in verschiedensten Modi gegen andere Mitspieler an – jeder auf sich allein gestellt oder im Team. Wir stellen euch alle Spielarten des umfangreichen Mehrspielermodus vor!

JEDER GEGEN JEDEN

Deathmatch
Wer die meisten Abschüsse schafft, gewinnt. Der Klassiker!

Ballon-Kampf
Das erinnert doch sehr an **Super Mario Kart**, oder? Jeder Spieler startet mit drei Ballons, die jeweils ein Leben darstellen. Mit einem Nahkampftreffer könnt ihr die Ballons der Gegner zerplatzen. Wer zuletzt noch Ballons hat, gewinnt.

ASA-Rugby
Es gibt ein ASA (Allsehendes Auge) im Spiel und alle kämpfen drum. Wenn eure Spielfigur das ASA in den Händen hält, bekommt ihr Punkte. Wer die meisten Punkte sammelt, gewinnt.

Kopfgeldjäger
Jedem Spieler wird eine Zielperson zugewiesen, die er erledigen muss, um Punkte zu bekommen. Ebenfalls wird belohnt, wenn ihr denjenigen Spieler besiegt, der euch auf den Fersen ist. Wenn ihr aber jemanden ausschaltet, der weder euer Jäger noch euer Ziel ist, setzt es Strafpunkte.

Fahneneroberung
Ihr bekommt Punkte, wenn ihr euch das ASA schnappt und zusätzlich zu einem Kontrollpunkt tragt. Etwas komplexer als ASA-Rugby!

TEAM-DEATHMATCH

Team-Deathmatch
Ebenfalls ein Klassiker. Zwei Teams ballern aufeinander, das Team, welches zuerst das Abschuss-Ziel erreicht, gewinnt.

Gemeinsamer Vorrat
Pro Team gibt es nur eine begrenzte Anzahl von Leben. Das Team, das am Schluss noch Leben hat, gewinnt. Hier solltet ihr möglichst mit erfahrenen Zockern zusammen spielen.

TEAMZIEL-MODI

Fahneneroberung
Der nächste Mehrspieler-Klassiker. Ihr müsst das ASA eures Gegnerteams erobern und das ASA eures Teams beschützen. Nur für das Erobern des Gegner-ASAs gibt es Punkte.

Fahnenkiller
Eine Mischung aus Team Deathmatch und Fahneneroberung. Ihr bekommt Punkte für Gegnerabschüsse und das Erobern des gegnerischen ASAs.

Fahneneroberung (eine Fahne)
Ähnlich wie Fahneneroberung, es gibt jedoch nur ein neutrales ASA, um das beide Teams kämpfen. Das Team, das es erobert, bekommt Punkte.

VIP
Pro Team wird ein Spieler zum VIP bestimmt. Punkte gibt es nur, wenn euer Team den Gegner-VIP erledigt. Einer der taktisch interessantesten Spielmodi.

ASA-Basketball
Ihr erhaltet Punkte, wenn ihr das neutrale ASA in den Korb auf der Gegnerseite werft.

Annektierung
Hier müsst ihr bestimmte Kontrollpunkte erobern und halten, damit euer Team Punkte bekommt.

Stromstoß
In diesem Modus müsst ihr den Stromgenerator auf der Seite eurer Gegner zerstören, um zu gewinnen. Logisch, dass ihr euren eigenen Generator gut verteidigen solltet.

UNSER FAZIT

In **Conduit 2** stecken vermeintlich allerhand Spielmodi. Doch die Vielzahl täuscht ein wenig. Denn es gibt viele Varianten bekannter Mehrspieler-Klassiker und keiner der Modi ist sonderlich originell oder einzigartig. Es wird vielmehr (zweifelsfrei qualitativ hochwertige) Standardkost geboten, was die Spielarten betrifft. Wir hätten uns gewünscht, dass sich **Conduit 2** nicht fast ausschließlich der bekannten Ideen bedient. Dennoch: Die Mehrspielerduelle sind überaus spaßig und bieten auch langfristig einen hohen „Ein schnelles Match noch!"-Faktor. Gut gefällt uns auch der kooperative Invasions-Modus. Darin streift man gemeinsam durch vorgegebene Gebiete und fertigt alle Gegner ab, die auftauchen.

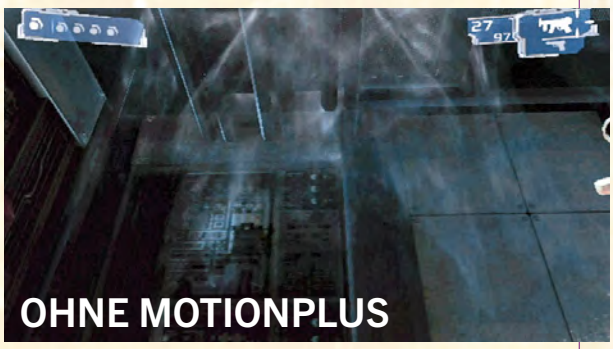
FREI KONFIGURIERBARE STEUERUNG

Wii-Fernbedienung, MotionPlus oder Classic-Controller? Bei der Steuerung habt ihr erfreulicherweise die freie Auswahl! Wir stellen euch in der folgenden Auflistung die verschiedenen Eingabemethoden im Detail vor.

Wii-Fernbedienung + Nunchuk
Die Steuerungsoptionen entsprechen weitestgehend denen des Vorgängers und lehnen sich an die Ego-Shooter-Standards auf der Wii an. Sprich: Ihr bewegt Fadenkreuz und Kamera per Pointer, bewegt die Spielfigur mit dem Stick des Nunchuks und feuert mit der B-Taste. Schön sind Details, wie die Tatsache, dass ihr per Digikreuz blitzschnelle 180°-Drehungen vollziehen könnt. Als nervig empfanden wir die Geste für den Nahkampfangriff. Dazu stoßt ihr die Wii-FB in Richtung Glotze. Das fühlt sich merkwürdig an und verreißt das Fadenkreuz.

Classic Controller
Wer bereits Shooter mit einem Pad gespielt hat, fühlt sich sofort heimisch. Ihr steuert die Kamera und das Fadenkreuz mit dem rechten Stick und die Bewegung eures Charakters mit dem linken. Geballert wird mit den Schultertasten. Das birgt keinerlei Überraschungen und fühlt sich vertraut an.

Wii MotionPlus
Der Zusatz-Adapter wird sinnvoll vom Spiel unterstützt. Haltet ihr die Wii-FB aus dem Erkennungsbereich des Sensors heraus und habt MotionPlus nicht eingesteckt, kommt es häufig zu wilden Drehern, sodass das Fadenkreuz in alle erdenklichen Richtungen zeigt – nur nicht dorthin, wo es soll (unteres Bild). Befindet sich das Zubehör hingegen in der Fernbedienung, bleibt das Visier an einem bestimmten Punkt stehen – so könnt ihr mit dem Zeiger wieder bequem in die Ausgangsposition zurückkehren (oberes Bild). MotionPlus sorgt also für einen Tick mehr Präzision.



INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk, MotionPlus, Classic-Controller
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	12
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	4
ONLINE-FUNKTIONEN	Koop-Kampagne, Mehrspielergefechte

MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„In allen Belangen besser als Teil 1!“

Mein Vorurteil › Bestimmt plagen **Conduit 2** dieselben inhaltlichen und spielerischen Mängel wie das Seriendebüt vor knapp zwei Jahren.

Es ist äußerst erstaunlich, wie viel die Entwickler von High Voltage Software dazugelernt haben. War das erste **Conduit**-Abenteuer im Juli 2009 stellenweise noch schwerfällig und (aufgrund der immerselben Rätsel) abwechslungsarm, besticht der Nachfolger durch ein in sich stimmiges Leveldesign, gute Wii-Technikleistung und viele ausgezeichnete Ideen, die im Ganzen für ein prickelndes Ego-Shooter-Erlebnis sorgen. Der hohe Action-Anteil wurde erfreulicherweise beibehalten, sodass kaum eine Minute vergeht, in der man nicht zum schnellen Handeln gezwungen ist. Gut gefällt mir auch, dass MotionPlus nicht zwanghaft integriert wurde, sondern die Steuerung leicht, aber dennoch im Detail verbessert. Und endlich gibt es vernünftige Zwischensequenzen statt oller Standbilder!

*WARUM EIN STERNCHEN?

Aufmerksame N-ZONE-Leser haben es schon bemerkt: Hinter der Mehrspielerwertung von **Conduit 2** – immerhin 86 Prozent – ist ein Sternchen abgedruckt. Denn wir entschieden uns für eine vorläufige Bewertung dieser Modi, weil wir uns zum Zeitpunkt des Tests noch nicht mit der Wi-Fi Connection verbinden konnten, um die Online-Spielvarianten auszuprobieren. Unsere abgedruckte Zahl schließt lediglich die Modi mit ein, die man im geteilten Bildschirm absolvieren kann. In der nächsten N-ZONE reichen wir das endgültige Fazit selbstverständlich nach.

WERTUNGEN

PRO
- Action am Fließband
- Frei konfigurierbare Steuerung
- Viel zu entdecken
- Gute Mehrspielermodi
- Verbesserungen im Detail

CONTRA
- Keine deutsche Sprachausgabe
- Dümmliche Sprüche
- Hauptstory nicht im Team spielbar

GRAFIK 8
SOUND 8
STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
85	86*

Wii N-ZONE HIT

Genre: Jump & Run | Entwickler: TT Games | Hersteller: Activision | Termin: 25. März 2011

LEGO STAR WARS III THE CLONE WARS

Text | Thomas Eder

Gelingt das Erfolgsrezept der Lego-Reihe erneut?

Nachdem die großen **Star Wars**-Kinostreifen allesamt schon in den Vorgängern abgehandelt wurden, dient die Story der **Clone Wars**-Zeichentrickserie als Vorlage für die Handlung des dritten **Lego Star Wars**-Spiels. Dieses erschien Ende März gleichzeitig zum Launch des 3DS für alle gängigen Systeme, darunter natürlich auch die Wii, der DS und der 3DS.

⊕ Gewohnt gut

Am grundlegenden Gameplay hat sich im Vergleich mit den Vorgängern nur wenig geändert – neu hinzugekommen sind beispielsweise Bosskämpfe und Weltraumschlachten. Ansonsten bleibt alles beim Alten: Ihr hüpft mit eurem Lego-Männchen durch die Gegend, löst kleine – meist leider zu offensichtliche – Rätsel, sammelt herumliegende Lego-Münzen und versteckte Teile ein und zerlegt eine Vielzahl an Gegnern in ihre Bausteine. Eure Spielfiguren müsst ihr oftmals wechseln, da diese über verschiedene Fähigkeiten verfügen, die dann auch zum Weiterkommen eingesetzt werden müssen. Das Gameplay ist wie gewohnt insgesamt aufgrund der unbegrenzten Lebensanzahl sehr simpel, bietet aber auf allen Systemen Abwechslung und schafft es, sowohl junge als auch alte Spieler bei Laune zu halten. Die Formel geht also ein weiteres Mal auf!

⊕ Umfangreich

Was die Inhalte wie Charaktere, Welten, Fahrzeuge und Waffen anbelangt, gaben sich die Entwickler keine Blöße und packten für alle drei Fassungen des Spiels eine Menge Neues mit auf die Disc beziehungsweise das Modul. Und auch wenn es von der Chronologie her nicht ganz passt, dürft ihr auch in **The Clone Wars** mit Charakteren aus den Vorgängern wie zum Beispiel Han Solo oder Chewbacca durch die Spielwelten hüpfen. Die Vielzahl an freischaltbaren Extras und Geheimnissen wird euch für lange Zeit beschäftigen; um wirklich alles freizuschalten, müsst ihr die einzelnen Levels mehrmals mit unterschiedlichen Spielfiguren aufsuchen.

Zum Greifen nah: Die 3D-Darstellung auf dem 3DS sieht einfach super aus – auch wenn das Gameplay nicht wirklich Gebrauch von den 3D-Fähigkeiten macht.

Actionreich: Auch auf der Wii sorgen Ballerabschnitte an Bord von Raumschiffen zwischen den normalen Missionen für zusätzliche Abwechslung.

⊕ Einfach charmant

Die Optik macht auf allen drei Systemen einen ordentlichen Eindruck, obwohl die Grafik ansich – abgesehen vom 3D-Effekt auf dem 3DS – nur wenig beeindruckend ist. Stattdessen kommen vielmehr die gelungene Atmosphäre, der Humor sowohl in den Spielabschnitten als auch bei den Zwischensequenzen und die Liebe zu den Details zur Geltung. Zur liebevollen Präsentation tragen auch die lizenzierte Musik und Soundeffekte bei, wobei sich beim Sound doch eine Schwachstelle offenbart: Die Lego-Männchen sprechen auch diesmal nicht, was angesichts der eher weniger bekannten Story der Zeichentrickserie eventuell zu Verständnisproblemen führen kann.

⊖ Schwächere Handheld-Fassungen

Während sich das Abenteuer auf der Wii wie schon die Vorgänger von seiner Schokoladenseite präsentiert, kommen die Handheld-Ableger nicht an die Fassung für die Heimkonsolen heran. Der geniale Koop-Modus, der einen großen Teil des Spielspaßes auf der Wii ausmacht, fehlt in der 3DS- und DS-Fassung, was das größte Manko in der 3DS-Fassung darstellt. Daran ändert auch das halbherzige StreetPass-Feature, dank dem man einige Extras freischalten kann, rein gar nichts! Und auch bei der Steuerung offenbart der 3DS-Ableger Schwächen: Egal ob man mit dem Digikreuz oder dem Stick spielt, die Flugabschnitte lassen sich einfach nicht so schön kontrollieren, wie man es sich wünschen würde. Im Internet wird zudem von technischen Problemen berichtet, die das Spiel abstürzen lassen, was bei uns während des Testens allerdings nicht aufgetreten ist. Die DS-Fassung schneidet sogar noch schwächer als das 3DS-**Lego Star Wars** ab: Die für DS-Verhältnisse schöne Grafik wirkt im Vergleich zum 3DS trotz einiger schicker Effekte angestaubt und auch die Steuerung ist wegen des fehlenden Sticks schlechter – vor allem in den zuvor erwähnten Flugabschnitten. Von daher sollte man – sofern man die Wahl hat – zur 3DS- oder am besten gleich zur Wii-Fassung greifen. ■

INFOS ZUM Wii-SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk, Classic Controller
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	-
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	1
ONLINE-FUNKTIONEN	-

WERTUNGEN Wii

PRO

- ⊕ Tolles Gameplay
- ⊕ Liebevolle Präsentation
- ⊕ Großer Umfang
- ⊕ Super Koop-Modus
- ⊕ Neue Features

CONTRA

- ⊖ Niedriger Schwierigkeitsgrad
- ⊖ Story nicht auf dem Niveau der Vorgänger

GRAFIK 7

SOUND 8

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
83	85

WERTUNGEN DS

GRAFIK 8

SOUND 8

STEUERUNG 6

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
73	--

Klonkriege für unterwegs: Für Nintendo-DS-Verhältnisse sieht das neue Lego Star Wars teilweise richtig schick aus.

MEINUNG • THOMAS EDER

„Die Wii-Fassung ist die erste Wahl!“

Mein Vorurteil › Ohne die Story der großen **Star Wars**-Teile wird sich der neueste Teil der Lego-Serie sicherlich recht schwer tun.

Ich habe keine Folge der Zeichentrickserie gesehen und habe auch nicht vor, dies jemals nachzuholen. Brauche ich auch nicht, denn im neuesten **Lego Star Wars** werden mir die Ereignisse der Klonkriege auf gewohnt schöne Weise nähergebracht! Von daher eignet sich das Spiel hervorragend, um diese Bildungslücke zu schließen. Enttäuscht haben mich vor allem der in den Handheld-Fassungen fehlende Koop-Modus sowie die unausgereifte Steuerung beim Fliegen, während das Gameplay trotz des niedrigen Schwierigkeitsgrades wieder meinen Geschmack traf. Als Solo-Spieler greife ich zum 3DS-Ableger, ansonsten ist die gewohnt gute Wii-Fassung mit dem super Koop-Modus meine erste Wahl!

INFOS ZUM 3DS-SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Buttons, Schiebe-Pad, Touchscreen
SONDERFUNKTIONEN	StreetPass

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

WERTUNGEN 3DS

PRO

- ⊕ Schöner 3D-Effekt
- ⊕ Tolles Gameplay

CONTRA

- ⊖ Flugabschnitte
- ⊖ Fehlender Koop-Modus

GRAFIK 7

SOUND 8

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
77	--

Typ: Zeichen-Tablett | **Hersteller:** THQ | **Termin:** 4. März 2011

uDRAW

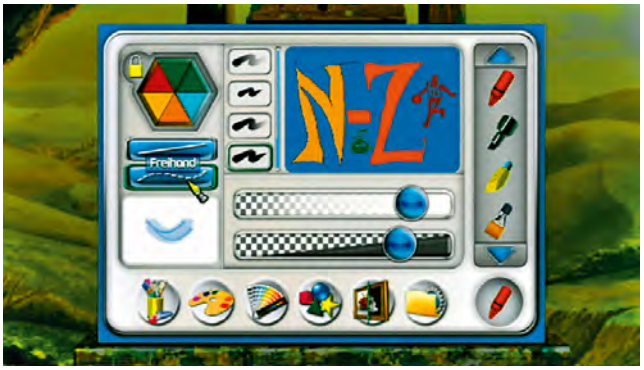
Text | Sebastian Stange

Wir haben THQs neues Zeichentablett sowie die ersten beiden Titel für das Wii-Kreativzubehör unter die Lupe genommen.

Mit THQs Zeichenbrett **uDraw** kommt das DS-Spielgefühl auf die Wii! Für etwa 65 Euro erhaltet ihr zusammen mit der Malsoftware **uDraw Studio** ein solides Stück Hardware. Die Wii-Fernbedienung dient als Stromspender sowie als Verbindung zur Konsole und sitzt passgenau in einer Nische links vom Touchpad. Auf der Unterseite verbirgt sich ein dicker Zeichenstift mit einer Taste an der Seite sowie einer eindrückbaren Mine. Betriebsbereit wiegt das Teil fast 600 Gramm und liegt mit seiner klobigen Form gut in der Hand oder auf Tisch und Schoß. Das Touchfeld ist mit 15 x 10 Zentimetern nicht riesig, reicht aber aus. Das Zeichnen ist zunächst ungewohnt, denn die Position des Touchpens wird bereits erkannt, wenn er dicht über dem Touchpad schwebt. Zum Malen müsst ihr die Mine fest aufdrücken. Verschiedene Druckstärken werden nicht erkannt, dafür geht das Zeichnen mit **uDraw** bald schnell und genau von der Hand.

⊕/⊖ uDraw Studio

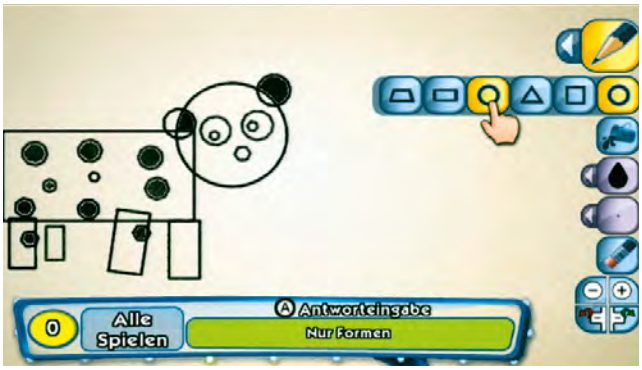
Die Malsoftware **uDraw Studio** bietet nur zwei simple Modi. Ihr könnt entweder ein Bild malen oder diverse, leider nicht allzu brauchbare Ausmalmotive mit Farben füllen. Ihr habt jede Menge Pinsel, Formen, Farben und Effekte zur Auswahl, jedoch ist die Bedienung teils etwas kompliziert. Toll sind das Zoomen sowie das Rückgängigmachen von Arbeitsschritten mit den Tasten der Wii-FB. Eher umständlich gestaltet sich die Auswahl von Pinsel und Farben über ein fummeliges Menü, das über die Taste am Touchpen aufgerufen wird. Und letztendlich ist **uDraw Studio** eben nur eine Malsoftware – nicht mehr, nicht weniger. Wenn es euch an Talent und Muße fehlt, wird die Disc nicht allzu oft in eurer Wii rotieren.



Optionsvielfalt: Ihr könnt eure virtuellen Malwerkzeuge in allen Details anpassen. Künstlerisches Talent kann **uDraw** aber nicht ersetzen. Das müsst ihr selbst haben.

Mittelprächtig: Die Motive der Ausmalbilder sind recht einfallslos und benötigen viel Detailarbeit, um am Ende halbwegs brauchbar auszusehen.

Träge: Im Modus Stiftpanik von **Doods großes Abenteuer** läuft eure Spielfigur in Richtung eures Stifts. Zudem malt ihr Trampoline. Klingt gut, steuert sich aber ungenau.



Partyspaß: Der Mania-Modus von **Pictionary** ist große Klasse. Hier müssen wir zum Beispiel einen Dalmatiner malen – aber ausschließlich mit geometrischen Grundformen.

„Wenn ihr mit dem Gedanken spielt, euch uDraw zuzulegen, dann gehört Pictionary unbedingt auf eure Einkaufsliste!“

Zwar ist der Titel eine logische Dreingabe zu **uDraw**, ein paar echte Spiel-Anwendungen hätten aber nicht geschadet.

⛔ Doods großes Abenteuer

Leider kann der Actiontitel für das **uDraw**-Zeichenbrett nicht ganz überzeugen. Bei **Doods großes Abenteuer** könnt ihr eure Spielfigur sowie einige Hindernisse und Umgebungsobjekte der Levels in einem Untermenü selbst bemalen. Das ist etwas fummelig, bietet aber einige kreative Freiheiten. Schade aber, dass all die Dinge, die ihr nicht nach eurem Geschmack einfärbt, zunächst weiß bleiben. Schade obendrein, dass ihr damit nur einen kleinen Teil des Spiels selbst gestalten könnt. Der Großteil der Umgebungsgrafik steht fest. Im Spiel erwarten euch dann 60 Levels mit vier verschiedenen Steuerungsmodi. Da müsst ihr eurer Spielfigur mit dem Touchpen die Laufrichtung vorgeben und Sprungplattformen malen (umständlich), sie in einer Luftblase gefangen direkt per Touchpen (spaßig) oder indirekt mit einem Ventilator (mäßig) durch Labyrinthe navigieren (spaßig) sowie sie durch Neigen des Zeichenbretts beschleunigen (sehr unterhaltsam). Leider wirkt die Spielstruktur sehr abgehackt. Es gibt weder eine Story, noch stimmt hier die Technik. Gott sei Dank gibt es für **uDraw** aber noch einen richtig guten Titel.

✅ Pictionary

Der beste Grund, sich THQs Zeichenbrett zuzulegen, heißt eindeutig **Pictionary**. Darin spielt ihr mit euren Freunden – aufgeteilt in maximal vier Teams – entweder das normale Brettspiel oder den lustigen Mania-Modus. Darin gibt es für jedes zu zeichnende Bild besondere Vorgaben. Ihr dürft etwa nicht hinschauen, während ihr euer Bild malt, oder den Stift dabei kein einziges Mal absetzen. Die wenigen Werkzeuge sowie das Auswahlmenü für Farben, Formen und Pinsel ist schnell kapiert und die vielen Begriffe und Herausforderungen machen **Pictionary** zum großen Partyspaß. Allerdings braucht ihr viele Leute, um richtig Spaß zu haben, und das Rateteam muss sich immer kurz vom Fernseher wegdrehen. Nichtsdestotrotz ist **Pictionary** klar das Spiel, das ihr euch zulegen solltet, wenn ihr mit dem Kauf der **uDraw**-Hardware liebäugelt. ■

MEINUNG • SEBASTIAN STANGE

„Die Hardware ist prima, jetzt braucht es Top-Spiele!“

Mein Vorurteil › Aufgrund des klobigen Looks der Hardware und angesichts der drei Starttitel dachte ich sofort: „Das wird Kinderkram!“

Ich lag richtig, zumindest teilweise. Denn am Ende bietet **uDraw** viel Kreativität, eine supersimple, stabile Hardware und wenig klassische Spielprinzipien. Alle Titel richten sich besonders an Familien und jüngere Spieler. Da die Hardware aber gut funktioniert und das Touchpen-Gameplay sicher noch viel ungenutztes Potenzial hat, freue ich mich nun auf bessere **uDraw**-Titel. Hoffentlich kommt da noch was!

UDRAW STUDIO

DATEN	
Genre	Zeichenprogramm
Entwickler	Pipeworks Software
PREIS	Ca. € 65,- (im Bundle)
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

PRO
- ✅ Viele Effekte und Optionen
- ✅ Export- und Replay-Funktion

CONTRA
- ⛔ Sperrige Menüs
- ⛔ Mäßige Ausmalbilder

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
73	--

DOODS G. ABENTEUER

DATEN	
Genre	Geschicklichkeit
Entwickler	THQ
PREIS	Ca. € 28,-
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

PRO
- ✅ Die Ausmal-Idee ist clever.
- ✅ Abwechslungsreiche Levels

CONTRA
- ⛔ Manche der Varianten eher mau
- ⛔ Technisch höchstens Mittelmaß

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
64	--

PICTIONARY

DATEN	
Genre	Partyspiel
Entwickler	Page 44 Studios
PREIS	Ca. € 26,-
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

PRO
- ✅ Durchdachte Mal-Optionen
- ✅ Spaßiger Spielverlauf
- ✅ Schöne Inszenierung

CONTRA
- ⛔ Nur mit vielen Leuten lustig

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
--	82

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii-FB, Motion Plus, Balance Board
VIDEO	576i; 16:9, 4:3
AUDIO	Stereo, Dolby Pro Logic II

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	4
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	4

ONLINE-FUNKTIONEN
Wettkämpfe in verschiedenen Spielmodi

MEINUNG
THOMAS EDER

„Ein tolles Gesamtpaket mit guten neuen Features“

Mein Vorurteil ▸ Neues Turnier, altes Spiel. Mehr erwarte ich nicht.

Ich bin überrascht, wie die Serie mit neuen Features weiter verbessert wird. Das tolle Szenario, die Balance-Board-Unterstützung, der Caddie mit seinen Tipps und die spaßigen Minigames sorgen in der Summe für ein tolles Gesamtpaket. Ärgerlich hingegen sind die angestaubte Optik und die Darstellung in unschönem 576i.

WERTUNGEN

PRO

- Gewaltiger Umfang
- Ausgereifte Steuerung
- Tolle Turnier-Atmosphäre
- Spaßige Minigames

CONTRA

- Schwache Optik
- Keine progressive Darstellung

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG
7	7	9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
85	87

Genre: Sport | **Entwickler:** Electronic Arts | **Hersteller:** Electronic Arts | **Termin:** 31. März 2011

TIGER WOODS PGA TOUR 12: THE MASTERS

Text | Thomas Eder

Nur ein lauwarmer Aufguss des letzten Teils?

Jahr für Jahr beschert uns Electronic Arts einen neuen Ableger seiner Golf-Reihe, der seinen Vorgänger immer in kleinen Details und mit neuen Features übertrifft. Nachdem virtuelle Golfer im letzten Jahr am legendären **Ryders Cup** teilnehmen durften, stehen diesmal die namensgebenden Masters an – natürlich mit dem gesamten Drumherum, das man im Karriere-Modus von den ersten Trainings an über Vorturniere bis hin zu den eigentlichen Turnieren der Masters durchleben kann.

⊕ Gewaltiger Umfang

Die Auswahl an Spielmodi von **Tiger Woods 12** ist überwältigend. Wie bereits erwähnt könnt ihr das Masters-Turnier spielen, berühmte Momente in den Masters von Tiger Woods nachspielen, normale Turniere bestreiten, euch lokal und via Internet mit Freunden austoben und euch in Minispielen wie Frisbee- oder Minigolf vergnügen. Neben der gewohnt großen Auswahl an Spielmodi, Plätzen, Spielern und Equipment hat **The Masters** noch einige interessante spielerische Neuerungen zu bieten, beispielsweise den Caddie, der euch mit Tipps während des Spiels versorgt. Oft schlägt er euch zwei Varianten für die nächste Aktion vor: eine für einen möglichst sicheren Schlag und eine, bei der ihr ein etwas größeres Risiko eingehen müsst. Bei einer guten Ausführung kommt ihr durch letztere Variante näher ans Loch heran, als wenn ihr auf Nummer sicher geht.

⊖ Technisch durchwachsen

Bei der Steuerung stehen dem Spieler verschiedene Varianten zur Auswahl. So freuen sich Anfänger schnell über erste Erfolgserlebnisse, während geübte Spieler nicht über mangelnden Tiefgang klagen können. Auch das Balance Board kommt erstmals zum Einsatz! Am Sound gibt's im Gegensatz zur Grafik nichts zu bemängeln. Denn Letztere ist teils schick, wirkt insgesamt aber altbacken und detailarm. Dass EA dem Spiel erneut keinen 480p-Modus spendiert hat, ist absolut nicht mehr zeitgemäß! Unterm Strich bietet die 2012er-Fassung einige gute Neuerungen, wobei sich Besitzer der letztjährigen Fassung den Kauf überlegen sollten, da sich am grundlegenden Gameplay fast nichts geändert hat. ■

Nach Wunsch: Für das Abschlagen und Putten stehen euch verschiedene Steuerungsvarianten zur Auswahl.

Tolles Extra: Die Minigames machen eine Menge Spaß, vor allem das Minigolf mit den verschiedenen Plätzen.

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** 2K Czech | **Hersteller:** 2K Sports | **Termin:** 18. März 2011

TOP SPIN 4

Text I Patrick Schmid

Vorteil **Top Spin 4**! 2Ks Tennisspiel überzeugt mit gelungenem Gameplay und solidem Umfang.

Der gute Boris Becker sorgt aktuell eigentlich nur noch mit kleineren Skandalen für Schlagzeilen und nur wenige von uns erinnern sich an seine glorreichen Zeiten als Tennisprofi und Nummer 1 der Weltrangliste. Dank **Top Spin 4** könnt ihr die alten Zeiten zumindest ein wenig aufleben lassen, denn im Spiel kehrt Bumm-Bumm-Becker endlich wieder auf den Platz zurück, zusammen mit einigen anderen Legenden wie Pete Sampras, Andre Agassi oder Ivan Lendl.

⛔ ✚ Viel Übung nötig

Die Steuerung von **Top Spin 4** erfolgt über Wiimote und Nunchuk. Mit Letzterem lenkt ihr euren Spieler über den Platz, während ihr durch Schwingen der Remote die Schlagart vorgebt. So vollführt ihr etwa mit einem Aufwärtsschwung einen Top Spin oder mit einem Seitschwung einen geraden, harten Schlag. Die Eingabeerkennung funktioniert dabei recht gut und dank einer kurzen Vibration wisst ihr auch immer genau, wann ihr eure Bewegung zu vollführen habt. Trotzdem hätten wir uns zumindest optional eine tastenbasierte Steuerungsmöglichkeit gewünscht.

✚ Der Umfang stimmt

Wie die meisten Spiele macht **Top Spin 4** insbesondere dann Spaß, wenn man gegen Freunde auf dem virtuellen Tennisplatz antritt, was in einem Doppel mit bis zu vier Spielern gleichzeitig möglich ist. Turniere dürft ihr sogar mit bis zu acht Teilnehmern bestreiten, wobei dann natürlich immer nur zwei Personen auf einmal spielen. Auch einige Wii-typische Minispiele, die zumindest zeitweise eine nette Abwechslung darstellen, sind mit von der Partie. Für Solisten gibt es einen Karriere-Modus, bei dem ihr ein selbst erstelltes Tennistalent zum neuen Superstar macht. Ein Online-Modus fehlt.

⛔ Technisch nicht so toll

Optisch macht **Top Spin 4** nicht so viel her. Zwar sind alle Stars mehr oder weniger gut wiederzuerkennen und das eigentliche Tennisspiel läuft flüssig, aber gerade in Sachen Präsentation und Texturen ist noch viel Luft nach oben. Hier merkt man der Grafik-Engine deutlich die Limitierungen der Wii an. Wenigstens die Charakteranimationen und die Soundkulisse sind recht ansprechend. ■

Das Bobbele: Unsere deutsche Tennis-Legende ist nicht nur steuerbar, sondern auch einer der besten Spieler in **Top Spin 4**.

Gemischtes Doppel: Am meisten Spaß macht **Top Spin 4** gegen menschliche Gegner. Aber auch die KI kann mithalten.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 25,-
USK-FREIGABE	ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	1-4
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG PATRICK SCHMID

*„Simulation ahoi! **Top Spin 4** ist Wii-Tennis für Profis."*

Mein Vorurteil ▸ Bestimmt nur Minispiele rund um den Tennissport!

Weit gefehlt! Zwar gibt es auch ein paar Minispiele in **Top Spin 4**, doch der Kern des Titels ist eine äußerst anspruchsvolle Tennissimulation. Die Schlag-Eingabe per Bewegung funktioniert nach kurzer Eingewöhnungszeit recht gut und erlaubt besonders gegen die KI auf hohen Schwierigkeitsstufen sehr intensive Ballwechsel.

WERTUNGEN

PRO

- ✚ Umfangreiche Tennissimulation
- ✚ Nette Minispiele
- ✚ Spielbare Tennislegenden

CONTRA

- ⛔ Keine optionale Tastensteuerung
- ⛔ Grafik und Präsentation eher mau

GRAFIK	7
SOUND	8
STEUERUNG	8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
76	79

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk, Classic-Controller, GameCube-Controller
VIDEO	4:3/576i
AUDIO	Dolby Pro Logic II
MEHRSPIELER & ONLINE	
MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	4
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG
PATRICK SCHMID

„Spaßige Prügelei mit zahlreichen Macken“

Mein Vorurteil ▸ Ob mir dieser völlig überzogene Stil gefallen kann?

Der Stil passt gut zum Spiel und gefällt mir richtig gut. Leider krankt die Wii-Version aber an vielen anderen Problemen, insbesondere in puncto Technik, was auf eine schlampige Portierung der PS3/Xbox-Fassung schließen lässt. Trotzdem ist **WWE All-Stars** ein nettes Spiel, das vor allem gegen Freunde für einige Stunden Spielspaß sorgt.

WERTUNGEN

PRO

- Viele Legenden
- Überzeichneter Stil passt gut

CONTRA

- Kein Tutorial
- Schwache technische Umsetzung
- Umständliche Standardsteuerung
- Teilweise stotternder Sound

GRAFIK 6

SOUND 6

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
68	70

Genre: Sport | **Entwickler:** THQ | **Hersteller:** THQ | **Termin:** 1. April 2011

WWE ALL-STARS

Text | Patrick Schmid

In diesem Prügelspiel feiern Wrestling-Fans ein Wiedersehen mit alten Bekannten.

Wrestlingspiele konnten auf der Wii bisher nur bedingt überzeugen. THQ startet nun einen neuen Anlauf und versucht, diesmal alles anders zu machen. Statt auf Simulation setzen die Entwickler jetzt nämlich auf ein arcadiges und stark überzogenes Spielprinzip. Außerdem schicken sie etliche ehemalige Stars wie Hulk Hogan oder Bret „The Hitman“ Hart in den Ring.

Steuerungshürde

Trotz der Neuorientierung ist die Einstiegshürde insbesondere im Bereich der Steuerung recht hoch. Ein interaktives Tutorial fehlt, weswegen euch zur Erklärung lediglich das entsprechende Steuerungsmenü zur Verfügung steht. Hier fällt sofort auf, dass speziell die Standardsteuerung äußerst kompliziert ist. Um beispielsweise einen „Finishing-Move“ auszuführen, müsst ihr drei Knöpfe gleichzeitig betätigen. Das verkompliziert auch das Blocken und Kontern von Griffen enorm, da diese Manöver stark vom richtigen Timing abhängen. Immerhin dürft ihr aber wahlweise auch mit dem Classic- oder dem GameCube-Controller spielen.

Schwache Technik

Auch aufseiten der Grafik und Präsentation kann **WWE All-Stars** gar nicht überzeugen. Das Spiel unterstützt keine 480p-Auflösung, worunter die grafische Qualität stark leidet. Bei schnellen Bewegungen bekommt ihr außerdem häufig einen unhübschen Verwischeffekt und Tearing zu sehen. Auch der Sound ist eher mau und verärgert sogar mit gelegentlichen Aussetzern.

Spaßige Kämpfe

Trotz aller Mängel bei Technik und Steuerung machen die Kämpfe sehr viel Spaß. Es sieht einfach klasse aus, wenn man seinen Gegner meterhoch durch die Luft wirbelt und anschließend mit einem krachenden Schlag auf die Matte befördert. Neben normalen Matches dürft ihr auch Tag-, Hardcore- und Käfig-Matches bestreiten, im Vergleich zu anderen Titeln ist die Auswahl aber eher gering. Ansonsten gefällt uns vor allem der Fantasy-Warfare-Modus, bei dem stets ein aktueller und ein ehemaliger Star gegeneinander antreten und beide vor dem Kampf mit ausführlichen Trailern inklusive Videoszenen vorgestellt werden. ■

Rums: Triple H schleudert den Hulkster durch die Luft. Das wird eine sehr unsanfte Landung für die Legende.

Raus hier: Bei Käfig-Matches müsst ihr den Ring über die stählerne Umzäunung verlassen, um zu gewinnen.

Genre: Rennspiel | **Entwickler:** Virtuos | **Hersteller:** Activision | **Termin:** 11. März 2011

MONSTER JAM: PFAD...

Text | Christoph Schuster

Laut, bunt und gewaltig – das sind Monstertrucks! Kann ein Budget-Titel dem gerecht werden?

Holla, bei dem Paket guckten wir nicht schlecht: das Spiel, ein Aufkleber-Set und ein Lenkrad zum Schnäppchenpreis? Wo wurde da wohl gespart? Also, die Aufkleber finden wir cool. Das Lenkrad ist für kleinere Hände zwar etwas zu unhandlich, ansonsten aber wertiger und schicker als Nintendos **Mario Kart**-Wheel. Na, dann blieb wohl kein Geld fürs Spiel übrig …

⊖ Angestaubt und müde

Technisch macht der **Pfad der Zerstörung** eine mittelmäßige Figur. Die Kommentatoren sind gut übersetzt, aber ihre Sprüche wiederholen sich zu schnell und zu oft. Der Soundtrack rockt zwar richtig gut, aber in der deutschen Version gibt es nur einen Song zu hören. Die Grafik ist kein Totalausfall, gewinnt aber selbst auf der Wii keinen Schönheitspreis. Im Endeffekt alles gut genug, damit es niemanden stört – aber zu altbacken und lahm, um irgendjemanden zu begeistern. Schade, denn Monstertrucks zeichnen sich eigentlich durch die laute, schillernde Show aus, dadurch, dass sie einfach „größer als die Wirklichkeit" sind. Diese Faszination und Begeisterung kann das Spiel nicht vermitteln.

⊕ Hurra, die Trucks sind da!

Wenn **Monster Jam** aber schon keine neuen Fans von diesem Sport überzeugt, so bedient es wenigstens die alten. 28 originale Trucks sind am Start. Egal ob Grave Digger, Grinder oder Jurassic Attack: Die Favoriten stehen bis auf den legendären Bigfoot alle bereit. Die Fahrphysik geht halbwegs in Ordnung und die Steuerung ist anspruchsvoll genug, um Hobby-Trucker eine Zeitlang zu beschäftigen. Fans der monströsen Karren bekommen mit der Karriere also ein paar Stunden Spaß geboten und geben bei der nächsten **Mario Kart**-Runde mit ihrem coolen, neuen Lenkrad an! ■

DIE DS-VERSION

Während uns die Wii-Version überraschend viel Spaß bereitete, folgte auf dem DS das böse Erwachen. Die Grafik ist grob und detailarm. Klar, der 3DS verwöhnt aktuell unsere Augen, aber auch auf dem guten, alten DS haben wir schon viel Besseres gesehen. Die Spielmodi und die Wagenauswahl gleichen zwar dem großen Konsolenbruder, dafür wurde aber neben Technik und Fahrverhalten vor allem die Physik kräftig abgespeckt. Nach Sprüngen schwebt ihr regelrecht durch die Arena. Das Flugverhalten erinnert nicht an tonnenschwere Monstertrucks, sondern an Luftballons. Da können wir nur die Nadel zücken – und es macht *Puff*!

PRO
- ⊕ 28 originale Monstertrucks

CONTRA
- ⊖ Gruselige Technik
- ⊖ Schwerkraft wie auf dem Mond
- ⊖ Hakelige Steuerung

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
42	38

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 35,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wheel (mitgeliefert)
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	1-2
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG CHRISTOPH SCHUSTER

„Lauter, größer, weiter – lasst die Truckspiele beginnen!"

Mein Vorurteil ▸ Bei dem Preis läuft der Spielspaß wohl auf Sparflamme!

Klar, **Monster Jam** hat eine Menge Macken und ist nur ein mittelmäßiges Rennspiel. Als Kind war ich jedoch total fasziniert von diesen Trucks und so brachte es viele schöne Erinnerungen zurück – und ich hatte tatsächlich einige Stunden lang richtig Spaß damit. Nur schade, dass mein Lieblingstruck fehlt: der legendäre Bigfoot!

WERTUNGEN

PRO
- ⊕ 28 originale Monstertrucks
- ⊕ Motivierende Karriere

CONTRA
- ⊖ Präsentation ziemlich lahm
- ⊖ KI versagt am Fließband
- ⊖ Fahrphysik auf Dauer zu simpel
- ⊖ Hakelige Steuerung

GRAFIK 6
SOUND 5
STEUERUNG 6

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
60	57

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Ubisoft | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** 24. März 2011

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL 3D

Text | Lukas Schmid, Christoph Kraus

James Bond gönnt sich eine Auszeit. Na und? Dann springt eben Sam Fisher in die Bresche!

Während James Bond, Geheimagent im Auftrag Ihrer Majestät, im Augenblick fünf gerade sein lässt und auf seinen nächsten Auftrag wartet, ist der Terminkalender von Ermittler Sam Fisher voll wie selten zuvor: Gerade erst hat er das Abenteuer **Conviction** auf Xbox 360 und PlayStation 3 erfolgreich hinter sich gebracht, da steht auch schon seine nächste Expedition bevor. Diese führt ihn zurück in die Welt von **Chaos Theory** – dem Schleich-Abenteuer, das 2005 für den GameCube erschien. Darin führt ein politischer Konflikt zwischen China, Japan sowie Nord- und Südkorea zu weltweiten Unruhen. Im Auftrag der geheimen Anti-Terror-Einheit Third Echelon macht sich nun Mister Fisher auf, um Hinweisen nachzugehen, die auf eine Verbindung zwischen dem Konflikt und einer in Amerika agierenden Terrororganisation hindeuten.

⊕ Prickelndes Action-Abenteuer

Sam Fisher besinnt sich auf sein Lebensmotto „Schleich dich!", denn in der 3DS-Neuauflage von **Chaos Theory** muss der Spitzel abermals dunkle Ecken suchen, um unerkannt zu bleiben und aus der Distanz Schüsse abzufeuern, die seine Widersacher um die Ecke bringen. Wer sich nicht stets im Schatten aufhält, die Routinen seiner Gegner nicht genau studiert und die diversen Bildschirm-Anzeigen – etwa für Sichtbarkeit, Lautstärkepegel und so weiter – aus den Augen lässt, wird gnadenlos scheitern. Das mag sich langweilig anhören, **Splinter Cell**-Kenner wissen jedoch, wie schnell der Blutdruck steigen kann, wenn man einem misstrauischen Wachmann gerade noch so vor der Nase davonschleichen konnte. Der 3D-Effekt kommt allerdings schwach zur Geltung. Hier wurde viel Potenzial verschenkt.

⊖ Völlig überladene Steuerung

Ihr fragt euch, ob **Splinter Cell** das brillante Spielgefühl des Originals erfolgreich auf den 3DS bringt? Die Antwort lautet: Jein. Einerseits besticht die Neuauflage durch dasselbe (gute) Gameplay, andererseits sind Unzulänglichkeiten in puncto Steuerung nicht zu übersehen: Die Tastenbelegung ist überfrachtet, zudem ist der Zugriff auf den Touchscreen nicht optimal gelöst: Um Waffen und Gadgets auszuwählen, müsst ihr einen Finger auf den unteren Bildschirm legen – doch im Eifer des Gefechts greift man oft unfreiwillig daneben. Auch die zu dunkle Farbgebung sorgt dafür, dass einem in einigen entscheidenden Spielmomenten die erforderliche Übersicht fehlt. Wer sich von diesen technischen Patzern nicht stören lässt, erlebt aber ein wirklich feines und stimmiges Schleich-Abenteuer. ■

Eingeblendete Hinweise auf dem Bildschirm verraten euch, was als Nächstes zu tun ist. Eine clevere Idee!

Aus dem Hinterhalt attackiert Sam Fisher seine Gegner mühelos – am besten in totaler Dunkelheit!

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Tasten, Touchscreen
SONDERFUNKTIONEN	-
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG
CHRISTOPH KRAUS

„Spielerisch gut, technisch okay"

Mein Vorurteil ▸ Letztlich hapert es vermutlich an der Steuerung.

Die technische Umsetzung von Sam Fishers GameCube-Epos ist eher bescheiden ausgefallen: Weil die Levels zu dunkel beleuchtet sind und der 3DS-Bildschirm ohnehin arg spiegelt, sieht man oft das Spielgeschehen leider nur unzureichend. Wer sich aber die Zeit nimmt, sich mit der komplexen Steuerung vertraut zu machen, erlebt ein äußerst prickelndes Abenteuer.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Spannendes Action-Abenteuer
- ⊕ Inhaltlich sehr komplex
- ⊕ Spannende Story

CONTRA

- ⊖ Überladene Steuerung
- ⊖ Zu dunkle Umgebungen
- ⊖ Schwache 3D-Effekte

GRAFIK 7

SOUND 8

STEUERUNG 6

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
71	--

Genre: Action | **Entwickler:** Omega Force | **Hersteller:** THQ | **Termin:** 25. März 2011

SAMURAI WARRIORS CHRONICLES

Text I Sebastian Stange

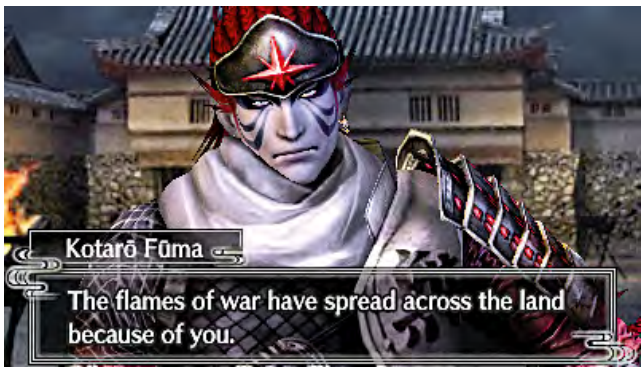
Einer der umfangreichsten 3DS-Launch-Titel. Dafür müsst ihr mit öder Grafik und 08/15-Gameplay leben!

Die **Warriors**-Spiele des japanischen Publishers Koei (bei uns erscheinen sie über THQ) sind ein Phänomen: Stets sind sie technisch altbacken, stets spielerisch monoton und dennoch finden sie stets ihre Fans. Bei **Samurai Warriors Chronicles** ist das nicht anders. Im Grunde genommen besteht eure Aufgabe darin, an Massenschlachten im feudalen Japan teilzunehmen. Und wie von der Reihe gewohnt, ist das weder spielerisch noch technisch prickelnd – zumindest auf den ersten Blick

⛔ Technik mau, Spielverlauf öde

Nachdem ihr euren Spielcharakter erstellt habt, kämpft ihr im Laufe einer recht verwirrenden Geschichte an der Seite diverser Feldherren in verschiedenen Schlachten mit. Die Steuerung eures Charakters ist simpel. Es gibt ein einfaches Combo-System und wer genug Spezialenergie sammelt, kann die sogenannten Musou-Attacken entfesseln, bildschirmfüllende Spezialangriffe. Allerdings artet das Kampfsystem schnell in Routine aus. Obendrein wird das Spiel sehr schnell verdammt schwer. Denn ihr steuert mehrere Figuren gleichzeitig, springt zwischen ihnen hin und her, gebt den anderen via Touchscreen Befehle und müsst diverse, während der Schlacht auftretende Missionen lösen. Das überfordert schnell. Und das sieht nicht gut aus. Die Gegnermassen wirken alle wie geklont, die Grafik ist detailarm und überall treten merkliche Pop-ups auf. Immerhin ist der 3D-Effekt gelungen und verleiht dem Kampfgetümmel erfreulich viel Tiefe, ohne auf Dauer die Augen zu strapazieren.

Frauentausch: Wahlweise könnt ihr auch eine weibliche Heldenfigur spielen.



Viel Pathos: Zwischen den Missionen hört ihr euch hochtrabendes Geschwafel an.

✚ Tiefgang für Leidensfähige

Wer trotz des sperrigen Spielablaufs dranbleibt und schließlich erkennt, dass man die normalen Fußsoldaten getrost ignorieren kann und nur auf die gegnerischen Offiziere losgehen sollte, dem bietet sich langfristig erfreulich viel Tiefgang und Wiederspielwert. Eure Charaktere und Waffen lassen sich aufleveln, das Umherschicken der Helden macht **Samurai Warriors** fast zum Echtzeitstrategiespiel. Das kann richtig Spaß machen! Es ist sicher nicht der beste 3DS-Starttitel, aber immerhin einer der umfangreichsten. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Japanisch/Englisch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Vorwiegend Tasten
SONDERFUNKTIONEN	Street Pass
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	
Coop-Modus via DLC angekündigt	

MEINUNG SEBASTIAN STANGE

„Toll für Fans oder Spieler mit Zeit und Verbissenheit!“

Mein Vorurteil ▸ Es ist ein **Warriors**-Titel. Und die sind nie wirklich gut.

Natürlich wurde meine Erwartung voll erfüllt. Die Grafik ist mittelprächtig, der Spielverlauf extrem monoton und die Story mit ihren japanischen Sprechern und englischen Texten nur schwer verständlich. Aber ich persönlich hatte dennoch Spaß dabei. Auch wenn mich das Spiel immer wieder frustriert hat. Objektiv ist es halt nur Mittelmaß!

WERTUNGEN

PRO

- ✚ Enormer Umfang
- ✚ Erfreulich viel Taktik
- ✚ Schöner 3D-Effekt

CONTRA

- ⛔ Grafisch nur Mittelmaß
- ⛔ Spielverlauf immer gleich
- ⛔ Verwirrende Handlung

GRAFIK 6

SOUND 7

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
65	--

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Stylus, Schiebepad, Tasten
SONDERFUNKTIONEN	Sims-Tausch via StreetPass

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	-
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

Genre: Simulation | **Entwickler:** EA Redwood Shores | **Hersteller:** EA | **Termin:** 25. März 2011

DIE SIMS 3

Text | Lukas Schmid

Der virtuelle Sims-Alltag sorgt auch auf dem 3DS für unterhaltsame Stunden.

Die **Sims** sind ein Phänomen: Schon seit Anfang 2000 ziehen sie Unmengen von Menschen in ihren Bann. Spieler können anscheinend gar nicht genug von den virtuellen Figuren bekommen. Und das, obwohl das Gameplay nicht besonders spaßig klingt: Ihr müsst einfach einen virtuellen Alltag führen, das heißt die verschiedenen Bedürfnisse eurer Figuren wie Schlafen und Essen befriedigen, in die Arbeit gehen und den Haushalt erledigen.

⊕ Süchtig machendes Gameplay

Der 3DS-Ableger macht nichts anders und schon nach kurzer Zeit stellt sich das bekannte Suchtgefühl ein. Es macht einfach Spaß, die Sims in allen möglichen Sitationen zu beobachten und ihre Aktionen zu beeinflussen. Ob eure Figur zum angesehenen Geschäftsmann aufsteigen oder einfach nur faul zu Hause rumhängen soll oder ob ihr sie sogar zu Grabe tragen wollt – die Entscheidung liegt bei euch. Anders als im PC-Ableger von **Die Sims 3** liegt der Fokus jedoch auf nur einer Figur und auch sonst gibt es Einschränkungen: So steht euch keine ganze Stadt offen, stattdessen muss jeder Bereich außerhalb eures Hauses extra geladen werden. Auch die Bau- und Gestaltungsmöglichkeiten sind im Vergleich zur Vorlage etwas reduziert.

⊖ 3D nur als Gimmick

Dafür enthält die 3DS-Version aber einige exklusive Features. So ist es etwa möglich, per Gesichtserkennung euer eigenes Antlitz oder die von Freunden ins Spiel zu kopieren. Gerade im Vergleich zur gelinde gesagt fragwürdigen Erkennung im Mii-Kanal funktioniert dies ausgesprochen gut. Indem ihr vom Spiel vorgegebene Aufgaben erfüllt, etwa das Erreichen eines bestimmten Kontostandes, schaltet ihr neue Gegenstände frei. Ebenfalls unterhaltsam ist die Möglichkeit, für befriedigte Bedürfnisse Karma-Punkte zu erhalten, die spezielle Events wie einen Lotterie-Gewinn auslösen können. Schade, dass dem 3D-Effekt keinerlei spielerischer Nutzen zukommt: Auf dem oberen Bildschirm könnt ihr das Geschehen lediglich in verschiedenen Ansichten betrachten. Abgesehen von der Streetpass-Funktion, mittels der ihr fremde Sims auf euren Handheld laden könnt, werden die 3DS-Fähigkeiten somit kaum genutzt. ■

Häuslebauer: Richtet euer trautes Heim ganz nach eurem eigenen Geschmack ein.

Gewaltspiel: Dieser Dieb wird sich seinen nächsten Coup bestimmt zweimal überlegen.

MEINUNG LUKAS SCHMID

„Guter Sims-Ableger, auch ohne 3D“

Mein Vorurteil ▸ Das 3DS-Sims wird trotz 3D wenig Neues bieten.

In letzter Zeit bin ich mit den Computer-Männlein nur noch selten in Kontakt gekommen. Der 3DS-Teil hat mich aber wieder ein bisschen auf den Geschmack gebracht; es macht einfach Spaß, die Sims durch ihren virtuellen Alltag zu lenken. Von den Features des neuen Handhelds profitiert die Simulation allerdings kaum.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Gute Grafik
- ⊕ Gelungene Gesichts-Erkennung
- ⊕ Sims-Tausch via Streetpass …

CONTRA

- ⊖ … aber kein Mehrspieler-Modus
- ⊖ Komplizierte Steuerung
- ⊖ Kein spielerischer Mehrwert durch 3D

GRAFIK 7

SOUND 7

STEUERUNG 6

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
72	--

Der Affenkampf-Modus erinnert uns an die **Smash Bros.**-Reihe.

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Sega | **Hersteller:** Sega | **Termin:** 25. März 2011

SUPER MONKEY BALL 3D

Text | Christoph Kraus

Schon wieder rollen arme Äffchen durch komplexe Labyrinthe – stillt ihren Heißhunger auf Bananen!

Die **Super Monkey Ball**-Reihe hat einen großen Vorteil gegenüber anderen Videospielserien: Sie ist nahezu unkaputtbar. Das Spielprinzip ist so simpel und so gut, dass sich die Entwickler theoretisch jeglichen technischen Fortschritt und jegliche Neuerungen sparen könnten und trotzdem gute Wertungen einfahren würden. Aber Hand aufs Herz: Jeder Zocker mag es, wenn er Überraschungen erlebt. Gibt's davon auch bei **Super Monkey Ball 3D** genügend?

⊕ Präzise Kippsteuerung

Die erste Erkenntnis lautet: Die 3D-Darstellung des Spiels ist wirklich gut gelungen. Die Levels sind extrem bunt, aber das ist in diesem Fall kein Nachteil. Selbst mit hochgedrehtem Tiefenregler behält man die Labyrinthe stets gut im Blick – erst nach ungefähr einer Dreiviertelstunde Spielzeit schalteten wir für ein paar Minuten in den 2D-Modus zurück, weil die plastische Level-Darstellung und das ständige Anstarren der Affen unsere Augen merklich strapazierte. Den Tiefenregler erst gar nicht aufzudrehen braucht ihr übrigens, wenn ihr **Super Monkey Ball 3D** mit dem Neigungssensor spielt. Es ist nämlich faktisch nicht möglich, die Affen AiAi, Baby und Co. durch Drehen und Neigen der Konsole durch die Welt zu schleusen und gleichzeitig 3D-Effekte zu genießen. Doch das ist eher eine Unzulänglichkeit der 3DS-Hardware, dafür kann Sega nichts. Die Kippsteuerung funktioniert überaus präzise und bietet ein erfreulich anderes Spielgefühl, als wenn man mit dem Schiebepad zockt.

⊕ Witzige Zusatzmodi

Neben dem regulären Spielprinzip haben die Entwickler die Spielmodi „Affenrennen" und „Affenkampf" integriert. Darin liefert ihr euch klassische Duelle nach bewährter **Mario Kart**- und (wenn auch stark abgespeckter) **Super Smash Bros. Brawl**-Manier. Diese sind erfreulicherweise sogar für vier Spieler ausgelegt, wobei nicht unbedingt jeder Teilnehmer ein eigenes Spielmodul benötigt. Dennoch: Ihren Vorbildern aus dem Hause Nintendo können die Zusatzmodi nicht das Wasser reichen.

Bleibt zum Schluss die Frage, ob ihr **Super Monkey Ball 3D** braucht, wenn ihr die Vorgänger bereits kennt. Wir meinen: Da Sega das Gameplay nahezu 1:1 aus den Vorgängern übernommen hat, ist das 3DS-Seriendebüt mit Sicherheit kein inhaltlicher Pionier. Aber langjährige „Affenschaukler" wissen ohnehin, worauf sie sich einlassen. Diese Verlässlichkeit bietet kaum eine andere Serie. ■

Entweder kippt ihr die Konsole, um die Affen in die gewünschte Richtung zu bewegen – oder ihr nehmt dazu das Schiebe-Pad.

Geschafft: Sind die Äffchen (so wie hier) am Ziel angekommen, bekommt ihr einen hübschen 3D-Effekt zu sehen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Tasten, Kippsteuerung
SONDERFUNKTIONEN	-
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1-4
MULTI-KARTEN-SPIEL	1-4
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG CHRISTOPH KRAUS

„Gelungener 3DS-Einstand"

Mein Vorurteil ▸ Sega wärmt die Serie bestimmt bloß auf.

Super Monkey Ball 3D erfindet das Rad zwar nicht neu, ist aber eine gelungene Fortführung des bekannten Spielprinzips. Die Levels sind anspruchsvoll wie eh und je, außerdem bietet das Seriendebüt auf der 3D-Konsole lustige Mehrspieler-Modi. Der Tiefeneffekt kommt zudem gut rüber. Wer bislang nix mit der Serie anfangen konnte, wird aber auch diesmal nicht glücklich.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Präzise Kippsteuerung
- ⊕ Witzige Zusatzmodi
- ⊕ Leicht zugängliches Spielprinzip
- ⊕ Hoher Anspruch

CONTRA

- ⊖ Spielerisch kaum Neues
- ⊖ Dudel-Musik

GRAFIK 7

SOUND 6

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
78	75

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Schiebepad, Tasten
SONDERFUNKTIONEN	-
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** Ubisoft Casablanca | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** 25. März 2011

RAYMAN 3D

Text | Lukas Schmid

Erste Alterserscheinungen? Der gliederlose Hüpfheld war schon mal besser in Form.

Lasst euch nicht täuschen – hinter der Fassade von **Rayman 3D** steckt kein neues Spiel, sondern ein Remake des ursprünglichen N64- und Playstation-Hüpfers **Rayman 2: The Great Escape**. Nach Hochrechnung des Kollegen Christoph Kraus handelt es sich somit um die inzwischen zehnte Umsetzung desselben Spiels für so ziemlich alle Plattformen, darunter auch für den „alten" DS. Obwohl das Jump & Run anno 1999 mit Lob überschüttet wurde, konnte uns die Version für den 3DS nicht überzeugen.

⊖ Altbackene Grafik

Die Kritik fängt bei der Grafik an, die zu keinem Zeitpunkt mit den aktuellen Standards mithalten kann – der N64-Ursprung ist deutlich zu sehen. Zwar handelt es sich um eine Umsetzung der später erschienenen Dreamcast-Version, aber auch diese unterscheidet sich qualitativ nur wenig von der Vorlage. Auch der 3D-Effekt wurde nicht gut umgesetzt; die Objekte wirken nicht dreidimensional, sondern lediglich ein wenig nach hinten verschoben. Noch dazu war es uns im Test beinahe unmöglich, einen „Sweet Spot" zu finden, also einen Punkt, an dem man den Tiefeneffekt perfekt wahrnimmt. Stattdessen zieht die Spielfigur ständig eine Art Schleier hinter sich her. Besonders in Zwischensequenzen ist dieser sehr stark zu sehen.

⊕ Charmante Atmosphäre

Am ursprünglichen Gameplay gibt es wenig zu bemängeln, auch wenn der Zahn der Zeit ebenfalls daran genagt hat. Was vor über zehn Jahren Spielspaß der Extraklasse war, ist heute lediglich Durchschnitt mit einigen sehr nervigen Designfehlern. So ist die Kameraführung absolut misslungen, gerade bei schwierigen Sprüngen macht sie so gut wie nie, was ihr wollt. Die Steuerung per Schiebepad und Tasten funktioniert zwar recht ordentlich, hier habt ihr aber ebenfalls mit einigen Aussetzern und daraus resultierenden Bildschirmtoden zu kämpfen. Was sich allerdings nicht geändert hat, ist die dichte Atmosphäre des Abenteuers. Vor allem die schrägen Figuren, die wirken, als wären sie einem Tim-Burton-Film entsprungen, können nach wie vor überzeugen. Wer tatsächlich noch niemals mit dem Spiel in Berührung gekommen ist, darf bei unserer Wertung etwa fünf Prozentpunkte drauflegen – alle anderen warten, bis bessere Jump&Run-Alternativen für den 3DS erhältlich sind. ■

Traumhaft: Auch wenn die Grafik wahrlich kein Highlight ist, bietet euch das Spiel einige schöne Ecken.

Altbekannt: Als Vorlage diente der zweite Rayman-Teil, der 1999 für das Nintendo 64 veröffentlicht wurde.

MEINUNG LUKAS SCHMID

„Tragt dieses Spiel endlich zu Grabe!"

Mein Vorurteil ▸ Das 3DS-**Rayman** hat sicher wenig Neues zu bieten.

Wirklich, ich würde **Rayman 3D** gerne eine bessere Wertung spendieren – die hat diese Umsetzung des N64-Klassikers **Rayman 2: The Great Escape** aber nicht verdient. Weder grafisch noch spielerisch ist das Hüpf-Abenteuer auf der Höhe der Zeit. Wie wäre es mal mit einer 3DS-Umsetzung von **Rayman 3: Hoodlum Havoc**?

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Gute Musik
- ⊕ Gelungene Atmosphäre

CONTRA

- ⊖ Veraltete Grafik
- ⊖ Schlechte Kamera
- ⊖ Unsauberer 3D-Effekt
- ⊖ Keinerlei Neuerungen

GRAFIK	6
SOUND	8
STEUERUNG	7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
65	--

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** Ubisoft | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** 31. März 2011

RABBIDS 3D

Text | Christoph Kraus

Yeah! Die doofen Karnickel schmeißen schon wieder eine coole Fete – oder etwa doch nicht?!

Hurra, die Rabbids geben einen aus und sind Gastgeber einer lustigen Minispielsammlung – genauso wie in den zahlreichen Vorgängern für Wii und DS! Wie bitte? Das trifft nicht zu? Stimmt: Zur Abwechslung reisen die Möhrenschlemmer als Jump&Run-Helden durch die Zeit und sorgen dabei in der Weltgeschichte für gehöriges Chaos! Stellen sie sich auf ihrer Reise genauso doof an wie in den vorherigen Serien-Episoden? Na klar!

⊕ Leicht zugänglich

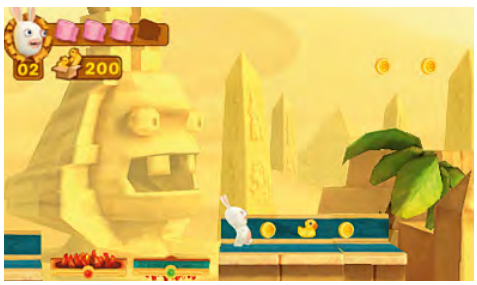
Schon in den ersten Spielminuten fällt auf, dass **Rabbids 3D** extrem einsteigerfreundlich geraten ist. Das merkt man schon auf der Weltkarte, wo man in der Tradition von **New Super Mario Bros.** bestimmt, welchen Level man spielen möchte. Befinden sich die verrückten Karnickel dann in den eigentlichen Levels, ist ebenfalls auf den ersten Blick ersichtlich, worum es geht: von links nach rechts laufen. Wir haben es also mit einem klassischen 2D-Jump&Run zu tun, was per se nicht schlecht sein muss.

⊖ Öde Levelgestaltung

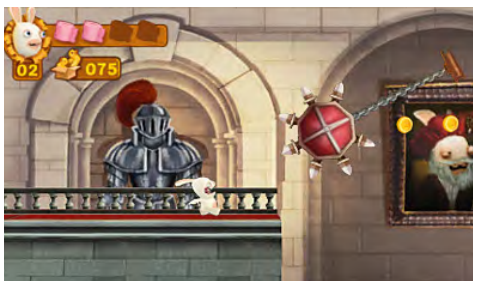
Auf dem Weg zum jeweiligen Ausgang zerstört man also Barrieren, die einen am Weiterkommen hindern, verschiebt Felsblöcke, schickt Gegner in die ewigen Jagdgründe und sammelt Klopapierrollen (sie geben euch verbrauchte Kraftpunkte zurück) sowie weitere nützliche Gegenstände. Jedoch ist das Leveldesign recht öde geraten: Überraschungsmomente sind rar gesät, außerdem ist der spielerische Anspruch sehr gering. Die meisten Abschnitte lassen sich weitgehend ohne Energieverlust meistern, was den Spielspaß erheblich mindert. Der 3D-Effekt kommt beim Zocken nur schwach zur Geltung: Es gibt zwar gelegentliche grafische Spielereien – etwa aus dem Bild herausragende Äste –, doch der Großteil des Abenteuers ist eher platt als plastisch inszeniert. Ebenfalls ein technisches Manko: Die Zwischensequenzen ruckeln leicht.

⊕ Für Kinder geeignet

Rabbids 3D ist aufgrund des recht geringen Schwierigkeitsgrads definitiv kein Nintendo-3DS-Spiel für erfahrene Zocker, sondern richtet sich eher an Kinder. Doch gerade der simple Anspruch und das äußerst zugängliche Spielprinzip sorgen dafür, dass auch Menschen mit den Schreihals-Hasen Bekanntschaft machen, die durch die Minispielsammlungen auf die Reihe aufmerksam wurden, denen aber vergleichbare Hüpfspiele zu komplex und knifflig sind. Unsere relativ geringe Einzelspieler-Testwertung von gerade mal 67 Prozent erklärt sich damit, dass die N-ZONE in erster Linie von erfahrenen Zockern gelesen wird. ■



Kaum Abwechslung: Zwar sind die Levels über den ganzen Erdball verstreut, aber ihr Aufbau ähnelt sich stark.



Hier überwindet unser Karnickel gerade einen Abgrund, indem es sich an einer Kugel festklammert. Ein lustiger Moment!

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Tasten
SONDERFUNKTIONEN	-
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG
CHRISTOPH KRAUS

„Belanglose Hüpferei“

Mein Vorurteil ▸ Die Rabbids haben nur Minispielsammlungen drauf.

Ich freue mich darüber, dass Ubisoft kein weiteres Partyspiel auf den Markt bringt, sondern den Rabbids ein etwas anderes Abenteuer spendiert. Bei ihrer Zeitreise durch die Weltgeschichte stellen sich die Karnickel gar nicht mal doof an – so haben dank des simplen Spielprinzips auch Anfänger eine Chance. Allerdings sind die Levels viel zu belanglos inszeniert. Mir mangelt es deutlich an Überraschungsmomenten.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Die Hasen sind wieder da!
- ⊕ Für Kinder geeignet
- ⊕ Leicht zugänglich

CONTRA

- ⊖ Viel zu simpel
- ⊖ Öde Levelgestaltung
- ⊖ Lässt Humor vermissen

GRAFIK 7

SOUND 7

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
67	--

Genre: Geschicklichkeit | **Hersteller:** Square Enix | **Entwickler:** Taito/Arika | **Termin:** 25. März 2011

PUZZLE BOBBLE UNIVERSE

Text | Thomas Eder

Und auch das Puzzle-Genre kommt zum 3DS-Start nicht zu kurz. Oder etwa doch?

Man kann nicht sagen, dass die Idee hinter dem Gameplay von **Puzzle Bobble** neu ist. Seit 1994 ballern die beiden knuffigen Drachen, die ihr Spieledebüt bereits im Jahr 1986 mit **Bubble Booble** gaben, mit farbigen Kugeln durch die Gegend. Die Tatsache, dass im Laufe der Jahre immer wieder neue Serienableger für nahezu alle Konsolensysteme erschienen, spricht für die Qualität und Beliebtheit des simplen Spielprinzips. Doch funktioniert diese Rezeptur auf dem 3DS erneut?

⊕ Spaßige Action-Knobelei

Beim Gameplay bleibt alles beim Alten: Ihr schießt vom unteren Rand des Bildschirms aus mit farbigen Kugeln nach oben auf Ansammlungen von weiteren Kugeln. Sobald ihr drei gleichfarbige aneinanderreiht, lösen sich diese auf und geben die darüberliegenden frei. Im Puzzle-Modus müsst ihr dabei bestimmte Formationen in möglichst kurzer Zeit abbauen; im Herausforderungsmodus rücken kontinuierlich weitere Kugelreihen von oben nach. Zusätzlichen Spielspaß bringen besondere Kugeln, mit denen ihr beispielsweise die Zeit anhalten könnt oder die ihre Farbe an die Kugel abgeben, auf die sie gefeuert werden. So einfach das Spielprinzip auch klingen mag, es macht heute noch ordentlich Spaß und zieht Puzzle-Fans innerhalb kurzer Zeit in seinen Bann!

Der 3D-Touchscreen kommt beim Spielen nicht zum Einsatz.

⊖ Umfang, Mehrspieler, Technik

Obwohl auch der 3DS-Ableger der Reihe wie gewohnt zahlreiche Puzzles bietet und man im Herausforderungsmodus zig Stunden zocken kann, sind zwei Spielmodi nicht unbedingt üppig. Ein neuer Modus, in dem die 3D-Features des neuen Nintendo-Handhelds clever genutzt werden, wäre wünschenswert gewesen. Doch damit nicht genug: Eines der wichtigsten Elemente der Reihe, nämlich der Zweispielermodus, ist auf dem 3DS nicht enthalten! Im Vergleich zu anderen 3DS-Spielen, etwa **Street Fighter**, in denen man für Mehrspieler-Matches eine abgespeckte Fassung auf einen anderen 3DS übertragen kann, ist dies sehr enttäuschend! Die 3D-Effekte, die sich auf die beiden Zahnräder auf der Seite des Bildschirms, die Menüs und die Hintergründe beschränken, sind kaum erwähnenswert und können vernachlässigt oder sogar abgeschaltet werden. Immerhin liegt der Preis mit 40 Euro etwas unter den übrigen 3DS-Spielen, was den Fans der Reihe immerhin ein kleiner Trost sein wird. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Tasten
SONDERFUNKTIONEN	-
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	Ranglisten

MEINUNG THOMAS EDER

„Der 3D-Effekt ist nicht der Rede wert."

Mein Vorurteil ▸ Auch der 3DS-Ableger wird sehr spaßig!

Als Fan der Reihe fiel es mir schwer, diese Wertung zu vergeben. Aber aufgrund der Kritikpunkte blieb mir keine andere Wahl, obwohl das Gameplay heute noch super funktioniert. Ich vermisse Mehrspieler-Matches sehr und auch der 3D-Effekt ist nicht der Rede wert – ich habe ihn nach kurzer Zeit abgeschaltet. Schade!

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Zeitlos gutes Gameplay
- ⊕ Knuffige Aufmachung
- ⊕ Günstiger als andere 3DS-Spiele

CONTRA

- ⊖ Kein Mehrspielermodus
- ⊖ Schwache 3D-Effekte
- ⊖ Keine neuen Spielmodi

GRAFIK 4

SOUND 7

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
70	--

Genre: Action | Entwickler: Ubisoft Quebec | Hersteller: Ubisoft | Termin: 31. März 2011

KAMPF DER GIGANTEN: DINOSAURIER 3D

Text I Lukas Schmid

Dieses Spiel lehrt uns: In der Urzeit war immer was los. Ab ins Kampfgetümmel der Dinosaurier!

Auf Wii und DS sind bereits mehrere Ableger der **Kampf der Giganten**-Reihe erschienen. Ziel ist es, aus einer Reihe von Auseinandersetzungen mit Artgenossen als Sieger hervorzugehen. Zwar gibt es auch Serienableger, in denen ihr in Gestalt von Drachen und Rieseninsekten Prügel verteilt, wie in den meisten Teilen der Reihe dürft ihr auf dem 3DS aber in der Rolle von Dinosauriern in die Schlacht ziehen.

⊕ Grafisch beeindruckend

Was sofort ins Auge sticht, nachdem man das Modul in den Schacht gesteckt hat, ist die sehr gelungene Grafik. Die Dinosaurier sind detailliert modelliert und ihre Animationen flüssig, die Umgebungen sind schön texturiert und wirken lebendig. Ebenso gut gefällt **Dinosaurier 3D** mit voll aufgedrehtem 3D-Regler. Der Tiefeneffekt ist sowohl schick als auch augenfreundlich und wirkt zu keinem Zeitpunkt störend. Auch der Sound weiß mit pompösen Klängen und dem dröhnenden Gebrüll der Urzeit-Echsen zu überzeugen. Wir hätten uns lediglich ein bisschen mehr Abwechslung bei den Melodien gewünscht.

⊖ Spielerische Langeweile

Dass unsere Wertung trotz all dieses Lobes nicht besser ausfällt, liegt an einem einfachen Grund: Das Spiel, das sich hinter der technisch beeindruckenden Fassade versteckt, ist sterbenslangweilig. Ihr lauft ewig lange Gänge entlang, sammelt dabei ein paar Items ein und prügelt euch alle paar Minuten mit anderen Dinosauriern. Diese Kämpfe beschränken sich auf viel zu simples Ausweichen und Angreifen und stellen zu keinem Zeitpunkt eine Herausforderung dar. Darüber hinaus ist das Spiel sehr kurz. Trotz vier verschiedener Kampagnen habt ihr nach nicht einmal fünf Stunden alles gesehen. Leider hat Ubisoft es auch versäumt, einen Multiplayer-Modus zu integrieren – angesichts der Ausrichtung des Gameplays eine unverständliche Entscheidung. Wir vermuten, dass die Entwickler angesichts des Erscheinungstermins zum Release des 3DS unter Zeitdruck standen und deshalb darauf verzichtet haben. Somit ist **Kampf der Giganten** nichts anderes als ein Grafikblender. Leider eine vertane Chance für die Entwickler, ein gutes Action-Spiel abzuliefern! ■

Einsames Vergnügen: Obwohl das Gameplay sich gut dafür eignen würde, gibt's keinen Mehrspielermodus.

Spektakuläre Optik: Die Kämpfe der streitlustigen Urzeitechsen sehen vor allem mit eingeschaltetem 3D sehr beeindruckend aus.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Schiebepad, Tasten, Touchpen
SONDERFUNKTIONEN	Item-Tausch via StreetPass
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG LUKAS SCHMID

„Tolle Technik, aber ein langweiliges Spiel"

Mein Vorurteil ▸ Dinos, die eins auf die Mütze bekommen? Her damit!

Dinosaurier 3D bietet genug Zutaten, um ein Action-Feuerwerk abzuliefern: gewaltige Urzeitechsen, ein vergleichsweise selten benutztes Setting und eine wirklich gelungene Grafik samt super 3D-Effekt. Das bringt aber alles nichts, wenn das eigentliche Spiel so zäh wie Kaugummi und so unterhaltsam wie der Musikantenstadl ist.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Sehr gute Grafik
- ⊕ Gelungener 3D-Effekt

CONTRA

- ⊖ Gameplay zum Einschlafen
- ⊖ Kaum Abwechslung
- ⊖ Kein Mehrspieler-Modus

GRAFIK 8

SOUND 7

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
64	--

Praktisch: Mit dem Stylus kombiniert ihr komfortabel im Inventar eure Gegenstände.

DS N-ZONE HIT

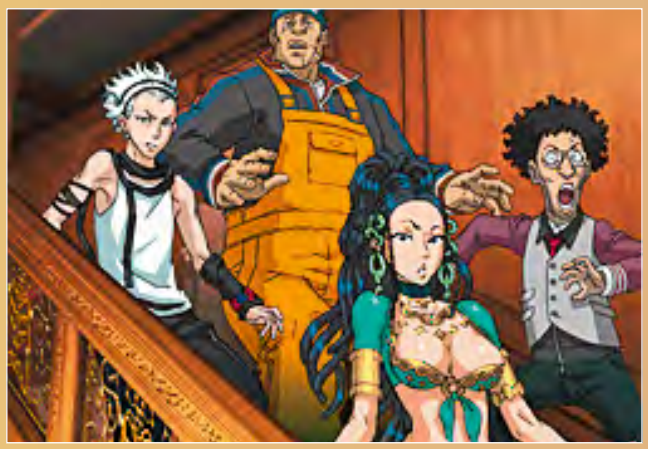
Genre: Adventure | **Entwickler:** Aksys Games | **Hersteller:** ChunSoft | **Termin:** Januar 2011 (USA)

NINE HOURS, NINE PERSONS, NINE DOORS

Text | Patrick Schmid

Düster, spannend, mysteriös. Dieses Adventure wird Sie bis zum Ende fesseln – und darüber hinaus!

Manche von euch kennen vielleicht noch die sogenannten „Abenteuer-Spielbücher“, bei denen man als Leser Entscheidungen treffen konnte und das Buch einem anschließend sagte, an welcher Stelle man weiterlesen musste. Auf diese Weise ergaben sich immer wieder andere Handlungsverläufe. Man konnte das Buch daher gleich mehrmals hintereinander lesen und bekam jedes Mal eine veränderte Geschichte.



Bitte recht freundlich: Die Charaktere könnten unterschiedlicher nicht sein.

Genauso funktioniert auch das Adventure **999 – Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors**, das insgesamt sogar sechs verschiedene Enden bietet.

Düstere Story

Eines vorweg: **999** ist definitiv ein Spiel für Erwachsene. Die Story ist nicht nur beklemmend und mysteriös, sondern wartet auch mit einigen brutalen Schockmomenten auf. Ihr schlüpft dabei in die Haut von Junpei, einem Studenten, der eines Tages in einer Schiffskabine aufwacht und sich nur noch an einen Mann mit einer Gasmaske erinnert, der ihn offensichtlich betäubt und hierhin verschleppt hat. Nachdem euch die Flucht aus der Kabine gelungen ist, trefft ihr auf acht weitere Personen, die unter denselben Umständen auf das Schiff gebracht wurden. Als alle gerade gemeinsam überlegen, wie sie dieser Situation am besten entkommen, meldet sich plötzlich eine Stimme aus einem Lautsprecher. Ein Mann namens „Zero“ – offensichtlich der Entführer – begrüßt alle Anwesenden zum sogenannten „Nonary“-Spiel und erklärt die Regeln: Irgendwo auf diesem Schiff ist eine Tür mit einer „9“ versteckt, die den einzigen Ausweg darstellt. Die Teilnehmer haben außerdem nur exakt neun Stunden Zeit, um diese Tür zu finden und zu öffnen, bevor das Schiff sinkt. Und wer sich nicht an die vorgegebenen Regeln hält, wird sofort sterben. „Spiel“ ist also eher die falsche Bezeichnung, es beginnt ein Wettlauf mit dem Tod …

Vielschichtige Charaktere

Dass bei neun verschiedenen Persönlichkeiten nicht sofort alle an einem Strang ziehen, ist wohl selbstverständlich, weshalb es direkt zu einem „Zwischenfall“ kommt. Mehr wollen wir an dieser Stelle jedoch nicht verraten. Außerdem stellt sich schnell heraus, dass es zwischen einigen der Personen Verbindungen gibt. Da wären zum Beispiel das Geschwisterpaar „Snake“ und „Clover“ (alle Charaktere außer Junpei tragen Codenamen) und auch Junpei selbst trifft mit der hübschen June eine Bekannte aus seiner Vergangenheit wieder. Warum diese Verbindungen bestehen, ob es noch weitere gibt und ob sie etwas mit dem Grund der Entführung und vielleicht sogar dem Entführer selbst zu tun haben, muss der Spieler im Verlauf der Handlung selbst herausfinden. Was ihre Persönlichkeiten betrifft, könnten die Charaktere nicht verschiedener sein und gerade das macht sie so glaubwürdig und interessant.

Keine Uhr: Jeder Charakter besitzt ein derartiges mysteriöses Armband.

Schockmoment: Das Spiel bietet zahlreiche überraschende Storywendungen.

⊕ Interessante Rätsel

Zu einem guten Adventure gehören anständige Rätsel. Auch hier lässt sich **999** nicht lumpen und kann nicht nur was die Mechanik, sondern auch was den Anspruch anbelangt punkten. Immer wieder müsst ihr mit Junpei Räume untersuchen, Gegenstände aufheben und diese miteinander kombinieren. Außerdem warten diverse Minispiel-Rätsel darauf, von euch gelöst zu werden. Sogar Mathematik-Aufgaben gilt es an einigen Stellen zu bewältigen.

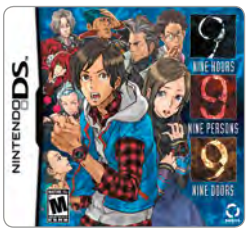
⊕ Hoher Wiederspielwert

Ein Adventure mit Wiederspielwert, so was ist möglich? Tatsächlich schafft es **999**, euch auch nach einmaligem Durchspielen erneut zu fesseln, denn aufgrund der zahlreichen Entscheidungsmöglichkeiten könnt ihr die Story immer wieder neu erleben und bis zu sechs verschiedene Endsequenzen warten darauf, von euch freigespielt zu werden. Um bereits bekannte Stellen abzukürzen, erhaltet ihr nach dem ersten Durchspielen eine Schnellspul-Funktion für Textpassagen. Außerdem zeigt euch das Spiel bei Entscheidungsmöglichkeiten, welche Antworten ihr bei vorherigen Anläufen bereits gewählt habt. So fällt es relativ leicht, bei weiteren Durchspielversuchen einen komplett anderen Weg einzuschlagen und auch die anderen Endsequenzen von **999** zu Gesicht zu bekommen. Lediglich die Rätsel bleiben teilweise gleich, können nicht übersprungen werden und müssen bei jedem Anlauf auf identische Weise gelöst werden. Das ist aber verschmerzbar.

⊖ Lesen, lesen, noch mehr lesen

Lesefaule Spieler sollten einen großen Bogen um **999** machen, denn das Spiel nimmt seine Bezeichnung als „Graphic Novel" sehr ernst. Den Hauptteil der Spielzeit verbringt ihr damit, die sehr langen und ausführlichen Dialoge und Monologe der Charaktere zu verfolgen, die allesamt nur in Schriftform und ohne Sprachausgabe dargeboten werden. Bedenkt man die reine Textmenge, wäre es aber wohl auch unmöglich gewesen, diesen Titel komplett zu vertonen. ■

INFOS ZUM SPIEL



DATEN

PREIS	Ca. € 50,-
USK-Freigabe	Keine Prüfung erfolgt
SPRACHE/TEXT	Englisch/Englisch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Stylus/Tasten
SONDERFUNKTIONEN	-

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	-
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

Bösewicht: Junpei (im Vordergrund), kurz bevor er gekidnappt wird.

MEINUNG • PATRICK SCHMID

„Solche Spiele gibt es viel zu wenige auf dem DS."

Mein Vorurteil › Düstere Story, interessante Charaktere und viele Entscheidungsmöglichkeiten – das muss ein tolles Spiel werden!

Zwei Enden habe ich bereits gesehen und noch immer kann ich nicht genug von der düsteren Story bekommen. **999** ist eines dieser Spiele für Erwachsene wie **Hotel Dusk** oder **Last Window**, von denen es leider viel zu wenige für den DS gibt. Sicher, der Leseaufwand ist nicht unerheblich und wird manche Spieler vielleicht stören, aber wenn man sich darauf einlässt, wartet hier ein Spielerlebnis, das seinesgleichen sucht.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Düstere Story
- ⊕ Markante Charaktere
- ⊕ Gelungene Rätsel
- ⊕ Hoher Wiederspielanreiz
- ⊕ Viele Entscheidungsmöglichkeiten

CONTRA

- ⊖ Sehr viel Lesearbeit
- ⊖ Nur auf Englisch spielbar

GRAFIK 9

SOUND 8

STEUERUNG 10

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
88	--

Kaufberatung gefällig? Hier ist die Crème de la Crème der Wii- und Nintendo-DS-Spiele im Überblick!

Keine Neueinsteiger: Im letzten Monat hat es mal wieder kein von uns getesteter Wii-Titel in die N-ZONE-Bestenlisten geschafft.

ACTION

1		**Muramasa: The Demon Blade** Hersteller: Rising Star Games Spielspaß: 86 % Der Geheimtipp aus Fernost besetzt die Top-Position der Wii-Action-Charts!
2		**Sin & Punishment 2** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
3		**No More Heroes 2: Desperate Struggle** Hersteller: Rising Star Games | Spielspaß: 85 %
4		**Sonic und der schwarze Ritter** Hersteller: Sega | Spielspaß: 83 %
5		**Geometry Wars: Galaxies** Hersteller: Sierra | Spielspaß: 83 %

ACTION-ADVENTURE

1		**Zelda: Twilight Princess** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 92 % Links grandioser erster Wii-Auftritt hat seit dem Release den Genrethron inne!
2		**Resident Evil 4 Wii Edition (dt.)** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 92 %
3		**Metroid: Other M** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %
4		**Okami** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 90 %
5		**Der Schattenläufer und die Rätsel des …** Hersteller: Konami | Spielspaß: 90 %

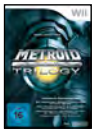
ADVENTURE

1		**Zack & Wiki** Hersteller: Capcom Spielspaß: 85 % Urkomisch, stylish und schwer – so lässt sich dieses Adventure am besten beschreiben.
2		**Geheimakte Tunguska** Hersteller: Deep Silver | Spielspaß: 85 %
3		**Geheimakte 2: Puritas Cordis** Hersteller: Deep Silver | Spielspaß: 83 %
4		**Baphomets Fluch: Director's Cut** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 80 %
5		**Another Code** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 77 %

BEAT 'EM UP

1		**Super Smash Bros. Brawl** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 94 % Nintendo zeigt der Konkurrenz, wie ein Prügelspiel auszusehen hat!
2		**Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 86 %
3		**TMNT Smash-Up** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 86 %
4		**Star Wars: Clone Wars: Lichtschwertduelle** Hersteller: Activision | Spielspaß: 80 %
5		**Tournament of Legends** Hersteller: Sega | Spielspaß: 79 %

EGO-SHOOTER

1		**Metroid Prime Trilogy** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 95 % Alle **Metroid**-Teile auf einer Disc! So viel erstklassige Shooter-Action gab's noch nie zuvor!
2		**Metroid Prime 3: Corruption** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %
3		**The Conduit** Hersteller: Sega | Spielspaß: 90 %
4		**Call of Duty: Black Ops** Hersteller: Activision | Spielspaß: 87 %
5		**GoldenEye 007** Hersteller: Activision | Spielspaß: 86 %

GESCHICKLICHKEIT

1		**Tetris Party Deluxe** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 91 % Das ist **Tetris**, wie wir es lieben: schnörkellos-simpel, aber mit Freunden enorm spaßig!
2		**Wario Ware: Smooth Moves** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %
3		**Rayman Raving Rabbids 2** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 87 %
4		**Sonic und die geheimen Ringe** Hersteller: Sega | Spielspaß: 86 %
5		**Rayman Raving Rabbids TV-Party** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 86 %

JUMP & RUN

1		**Super Mario Galaxy 2** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 96 % Noch besser als Teil 1: Das Mega-Jump&Run erobert die Spitzenposition im Genre!
2		**Super Mario Galaxy** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 96 %
3		**New Super Mario Bros. Wii** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %
4		**Donkey Kong Country Returns** Hersteller: THQ | Spielspaß: 87 %
5		**de Blob 2** Hersteller: THQ | Spielspaß: 87 %

MUSIKSPIEL

1		**Rock Band 2** Hersteller: Electronic Arts Spielspaß: 93 % Mittlerweile ist sogar schon der dritte Teil verfügbar. Er unterstützt auch ein Keyboard.
2		**Guitar Hero 5** Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %
3		**Guitar Hero: World Tour** Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %
4		**Rock Band** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 92 %
5		**Guitar Hero III** Hersteller: Activision | Spielspaß: 91 %

RENNSPIEL

1		**Mario Kart Wii** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 94 % Wer Rennspiele mag, kommt um Nintendos Meisterwerk für die Wii nicht herum!
2		**Sonic & Sega All-Stars Racing** Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %
3		**SSX Blur** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 84 %
4		**Excitebots** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 83 %
5		**Need for Speed: Nitro** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 83 %

ROLLENSPIEL

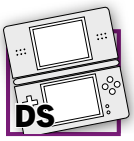
1		**Fire Emblem: Radiant Dawn** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 88 % Auch im RPG-Genre sichert sich eine Nintendo-Reihe den Spitzenplatz.
2		**Monster Hunter Tri** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
3		**Super Paper Mario** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
4		**Final Fantasy Fables: Chocobo Dungeon** Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 81 %
5		**Tales of Symphonia: Dawn of the New World** Hersteller: Namco Bandai | Spielspaß: 80 %

SIMULATION/STRATEGIE

1		**Pikmin 2 (NPC!)** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 89 % Der neu aufgelegte GameCube-Hit beeindruckt auch auf der nächsten Konsolen-Generation!
2		**Pikmin (NPC!)** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %
3		**Animal Crossing: Let's go to the City** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %
4		**Little King's Story** Hersteller: Eidos | Spielspaß: 86 %
5		**Anno: Erschaffe eine neue Welt** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 85 %

SPORTSPIEL

1		**Mario & Sonic bei den …** Hersteller: Sega Spielspaß: 89 % Die Winterspiele von Mario und Sonic sind vor allem im Mehrspieler-Modus grandios!
2		**Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen** Hersteller: Sega | Spielspaß: 88 %
3		**Pro Evolution Soccer 2010** Hersteller: Konami | Spielspaß: 88 %
4		**Tiger Woods PGA 2011** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 88 %
5		**PES 2011** Hersteller: Konami | Spielspaß: 88 %



Der Geheimtipp ganz groß: **Okamiden** schneidet im Test mit traumhaften 91 Prozent ab!

ACTION

1		**GTA: Chinatown Wars** Hersteller: Rockstar Games Spielspaß: 93 % Das **GTA** für unterwegs bietet Spielspaß auf höchstem Niveau!
2		**Worms 2: Open Warfare** Hersteller: THQ | Spielspaß: 89 %
3		**Space Invaders Extreme** Hersteller: Koch Media | Spielspaß: 86 %

ACTION-ADVENTURE

1		**Okamiden** Hersteller: Capcom Spielspaß: 91 % Capcoms Meisterwerk löst Link von der Spitze der Action Adventures ab.
2		**The Legend of Zelda: Spirit Tracks** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %
3		**The Legend of Zelda: Phantom Hourglass** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %

ADVENTURE

1		**Last Window: Das …** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 85 % Lange Spielzeit, hoher Textanteil: ein ganz klarer Fall für Leseratten!
2		**Phoenix Wright: Ace Attorney** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
3		**Hotel Dusk: Room 215** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

BEAT 'EM UP

1		**Bleach: Dark Souls** Hersteller: Sega Spielspaß: 84 % Nicht nur Manga-Fans kommen mit diesem Prügler auf ihre Kosten!
2		**Dragon Ball Z: Supersonic Warriors** Hersteller: Namco Bandai | Spielspaß: 74 %
3		**Naruto: Ninja Destiny** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 71 %

EGO-SHOOTER

1		**Metroid Prime: Hunters** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 95 % Nintendos Shooter-Beitrag legt die Messlatte im Genre sehr, sehr hoch.
2		**Dementium II** Hersteller: TopWare Interactive | Spielspaß: 85 %
3		**Call of Duty: World at War (dt.)** Hersteller: Activision | Spielspaß: 83 %

GESCHICKLICHKEIT

1		**Bomberman 2** Hersteller: Konami Spielspaß: 92 % Im Mehrspieler-Modus ist dieser Klassiker einfach unschlagbar!
2		**Professor Layton und die verlorene Zukunft** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %
3		**Professor Layton und die Schatulle der Pandora** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

JUMP & RUN

1		**New Super Mario Bros.** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 90 % Die Klempner-Crew in Höchstform – ein absolutes Muss für DS-Besitzer!
2		**Kirby: Power Paintbrush** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %
3		**Yoshi's Island DS** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 89 %

MUSIKSPIEL

1		**Guitar Hero On Tour** Hersteller: Activision Spielspaß: 88 % Auch auf dem Nintendo DS eine Macht: **Guitar Hero** rockt einfach!
2		**Guitar Hero On Tour: Decades** Hersteller: Activision | Spielspaß: 88 %
3		**Guitar Hero: Modern Hits** Hersteller: Activision | Spielspaß: 87 %

RENNSPIEL

1		**Mario Kart DS** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 94 % Racing-Spaß in Vollendung mit coolem Mehrspieler- und Online-Modus!
2		**Sonic & Sega All-Stars Racing** Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %
3		**Race Driver: GRID** Hersteller: Codemasters | Spielspaß: 86 %

ROLLENSPIEL

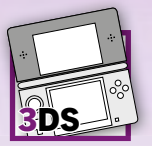
1		**Pokémon Schwarz/Weiß** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 93 % Schwarz/Weiß ist derzeit das beste Rollenspiel für den Nintendo DS!
2		**Pokémon HeartGold/SoulSilver** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %
3		**Pokémon Platin** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %

SIMULATION/STRATEGIE

1		**Advance Wars: Dark Conflict** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 92 % Einwandfrei – so muss ein Strategiespiel auf einem Handheld aussehen!
2		**42 Spieleklassiker** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %
3		**Advance Wars: Dual Strike** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

SPORTSPIEL

1		**Mario & Sonic bei den …** Hersteller: Sega Spielspaß: 88 % Auch auf dem DS sind Mario und Sonic ein unschlagbares Team!
2		**New International Track & Field** Hersteller: Konami | Spielspaß: 87 %
3		**Mario Slam Basketball** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 86 %



3DS im Überblick: Die besten getesteten Spiele für die neue Mobilkonsole.

1		**Super Street Fighter IV 3D** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 88 % Der Prügelhit führt die Liste der besten 3DS-Games im Moment an.
2		**Pro Evolution Soccer 2011** Hersteller: Konami | Spielspaß: 85 %
3		**Nintendogs + Cats** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 80 %
4		**Ridge Racer 3D** Hersteller: Namco Bandai | Spielspaß: 80 %
5		**Super Monkey Ball 3D** Hersteller: Sega | Spielspaß: 78 %
6		**Pilotwings Resort** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 77 %
7		**Lego Star Wars III: The Clone Wars** Hersteller: Activision | Spielspaß: 77 %
8		**Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 77 %
9		**Tom Clancy's Splinter Cell 3D** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 71 %
10		**Asphalt 3D** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 71 %
11		**Puzzle Bobble Universe** Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 70 %
12		**Die Sims 3** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 72 %
13		**Rabbids 3D** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 67 %
14		**Rayman 3D** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 65 %
15		**Samurai Warriors Chronicles** Hersteller: THQ | Spielspaß: 65 %

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii)

1 LEGO STAR WARS III THE CLONE WARS
Entwickler: TT Games
Hersteller: Activision
Test in: N-ZONE 05/11
Spielspaß: 80%
Die Lego-Männchen haben es auf Anhieb an die Spitze der Wii-Verkaufscharts geschafft.

2	**Wii PARTY**	Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/10 Spielspaß: 80%
3	**STIMMT'S?**	Entwickler: THQ Hersteller: THQ	Test in: – Spielspaß: –
4	**DONKEY KONG COUNTRY RETURNS**	Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/11 Spielspaß: 90%
5	**MARIO KART Wii**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/09 Spielspaß: 94%
6	**Wii FIT PLUS (MIT BALANCE BOARD)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 82%
7	**NEW SUPER MARIO BROS. Wii**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/10 Spielspaß: 96%
8	**SCHLAG DEN RAAB**	Entwickler: Spielkind Hersteller: Namco Bandai	Test in: N-ZONE 10/10 Spielspaß: –
9	**BEYBLADE – METAL FUSION**	Entwickler: Hudson Soft Hersteller: Konami	Test in: N-ZONE 12/10 Spielspaß: 56%
10	**SUPER MARIO GALAXY 2**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/10 Spielspaß: 96%

TOP 10 LESER (Wii)

1 DONKEY KONG COUNTRY RETURNS
Entwickler: Retro Studios
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/11
Spielspaß: 90%
Donkey Kong Country Returns bleibt weiterhin das aktuelle Lieblingsspiel der N-ZONE-Leser.

2	**SUPER MARIO GALAXY 2**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/10 Spielspaß: 96%
3	**NEW SUPER MARIO BROS. Wii**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 94%
4	**THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/07 Spielspaß: 92%
5	**MONSTER HUNTER TRI**	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/10 Spielspaß: 88%
6	**KIRBY UND DAS MAGISCHE GARN**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/11 Spielspaß: 87%
7	**MARIO SPORTS MIX**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/11 Spielspaß: 81%
8	**LEGO STAR WARS III: THE CLONE WARS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/11 Spielspaß: 94%
9	**SUPER MARIO ALL-STARS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/11 Spielspaß: 80%
10	**MARIO KART Wii**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/09 Spielspaß: 94%

TOP 10 REDAKTION (Wii)

1 NEW SUPER MARIO BROS. Wii
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 05/08
Spielspaß: 94%
In Vorfreude auf das 3DS-**Mario** spielt die Redaktion im Moment den Wii-Megahit.

2	**SUPER MARIO GALAXY 2**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/10 Spielspaß: 96%
3	**DONKEY KONG COUNTRY RETURNS**	Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/11 Spielspaß: 90%
4	**SUPER MARIO ALL-STARS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/11 Spielspaß: 80%
5	**DE BLOB 2**	Entwickler: Blue Tongue Hersteller: THQ	Test in: N-ZONE 03/11 Spielspaß: 87%
6	**METROID: OTHER M**	Entwickler: Team Ninja Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/10 Spielspaß: 91%
7	**KIRBY UND DAS MAGISCHE GARN**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/11 Spielspaß: 87%
8	**MARIO KART Wii**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/09 Spielspaß: 94%
9	**CALL OF DUTY: BLACK OPS**	Entwickler: Treyarch Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 01/11 Spielspaß: 87%
10	**DISNEY MICKY EPIC**	Entwickler: Junction Point Hersteller: Disney Interactive	Test in: N-ZONE 01/11 Spielspaß: 85%

TOP 10 SATURN (3DS/DS)

1 POKÉMON SCHWARZE EDITION
Entwickler: Game Freak
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 03/11
Spielspaß: 93%
In den DS-Verkaufscharts erklimmt **Pokémon** die Spitzenposition.

2	**POKÉMON WEISSE EDITION**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/11 Spielspaß: 93%
3	**LEGO STAR WARS III: THE CLONE WARS**	Entwickler: TT Games Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 05/11 Spielspaß: 72%
4	**MARIO VS. DONKEY KONG 3: AUFRUHR IM MINILAND!**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/10 Spielspaß: 82%
5	**NEW SUPER MARIO BROS.**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90%
6	**DR. KAWASHIMAS GEHIRN-JOGGING**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/06 Spielspaß: 85%
7	**PROFESSOR LAYTON UND DIE VERLORENE ZUKUNFT**	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90%
8	**TETRIS PARTY DELUXE**	Entwickler: Tetris Online Inc. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/10 Spielspaß: 90%
9	**OKAMIDEN**	Entwickler: Capcom Hersteller: Capcom	Test in: N-ZONE 04/11 Spielspaß: 91%
10	**MARIO UND SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN**	Entwickler: Sega Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 88%

TOP 10 LESER (3DS/DS)

1 POKÉMON SCHWARZE/ WEISSE EDITION
Entwickler: Game Freak
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 03/11
Spielspaß: 93%
Auch bei unserem Lesern hoch im Kurs: das neue DS-**Pokémon**-Spiel.

2	**SUPER STREET FIGHTER IV 3D-EDITION (3DS)**	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/11 Spielspaß: 88%
3	**PILOTWINGS RESORT (3DS)**	Entwickler: Monster Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/11 Spielspaß: 77%
4	**NEW SUPER MARIO BROS.**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90%
5	**PROFESSOR LAYTON UND DIE VERLORENE ZUKUNFT**	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/12 Spielspaß: 91%
6	**OKAMIDEN**	Entwickler: Capcom Hersteller: Capcom	Test in: N-ZONE 04/11 Spielspaß: 91%
7	**LEGO STAR WARS III: THE CLONE WARS (3DS)**	Entwickler: TT Games Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 05/11 Spielspaß: 75%
8	**THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/10 Spielspaß: 90%
9	**POKÉMON HEARTGOLD & SOULSILVER**	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/10 Spielspaß: 93%
10	**MARIO VS. DONKEY KONG 3: AUFRUHR IM MINILAND!**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/10 Spielspaß: 82%

TOP 10 REDAKTION (3DS/DS)

1 SUPER STREET FIGHTER IV 3D-EDITION
Entwickler: Capcom
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 04/11
Spielspaß: 88%
Weiterhin das beliebteste 3DS-Spiel der Redaktion: Capcoms Prügelorgie.

2	**POKÉMON SCHWARZE/WEISSE EDITION**	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/10 Spielspaß: 93%
3	**NEW SUPER MARIO BROS.**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90%
4	**OKAMIDEN**	Entwickler: Capcom Hersteller: Capcom	Test in: N-ZONE 04/11 Spielspaß: 91%
5	**THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/10 Spielspaß: 90%
6	**PILOTWINGS RESORT (3DS)**	Entwickler: Monster Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/11 Spielspaß: 77%
7	**PROFESSOR LAYTON UND DIE VERLORENE ZUKUNFT**	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/12 Spielspaß: 91%
8	**LEGO STAR WARS III: THE CLONE WARS (3DS)**	Entwickler: TT Games Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 05/11 Spielspaß: 75%
9	**MARIO VS. DONKEY KONG 3: AUFRUHR IM MINILAND!**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/10 Spielspaß: 82%
10	**GHOST TRICK: PHANTOM-DETEKTIV**	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/11 Spielspaß: 83%

Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Jetzt seid ihr an der Reihe: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii und den DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Oder ihr schreibt uns einfach, Infos dazu siehe Seite 15. Vielen Dank für eure Teilnahme!

N-ZONE jetzt regelmäßig per Post **im Abo ohne Verpflichtung**

JETZT 6% SPAREN!

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**

shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland; E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801 / Fax: 01805-8618002
(14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz); Österreich, Schweiz und weitere Länder: E-Mail: computec@dpv.de, Tel: ++49-1805-8610004, Fax: ++49-1805-8618002

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 39,50/12 Ausg.; Österreich: € 47,-/12 Ausg.; Ausland: € 51,50/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE. Der Abopreis gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden. Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück. Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

❑ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug

Kontoinhaber: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

Kontoinhaber: _____

❑ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

735447

EUER JUMP&RUN-EINKAUFSFÜHRER

Text | Christoph Kraus In dieser N-ZONE stellen wir die besten Hüpfspiele mit unseren allseits bekannten Nintendo-Helden (außer Mario) vor. Bahn frei für Wario und Co.!

ALLE NINTENDO-JUMP&RUNS FÜR DIE Wii

2D-JUMP&RUNS

Hier kommen flache Spielfiguren, aber keineswegs plattes Gameplay!

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

Die Retro Studios haben die Aufgabe mit Bravour gemeistert, Donkey Kong zu einer glorreichen Rückkehr auf die Wii zu verhelfen. Sein neuestes 2D-Jump&Run für die Wii besticht durch einen immens hohen Umfang, ein extrem anspruchsvolles Spielprinzip, durchdachte Levels und einen tollen Koopmodus für zwei Affen. Kurz und knapp: Ein moderner Klassiker!

EINZELSPIELERWERTUNG: 88% · MEHRSPIELERWERTUNG: 90%

WARIO LAND: THE SHAKE DIMENSION

Um Warios erstes klassisches 2D-Hüpfspiel auf einer Nintendo-Heimkonsole durchzuzocken, ist zwar nicht unbedingt ein zähes Durchhaltevermögen vonnöten, denn allzu schwierig ist **The Shake Dimension** nicht. Doch der Charme des Hauptdarstellers, gepaart mit der irrwitzigen Geschichte und der intuitiven Steuerung sorgt für ein launiges Spielerlebnis.

EINZELSPIELERWERTUNG: 83% · MEHRSPIELERWERTUNG: -

Dieses Hüpfspiel ist des Nintendo-Logos unwürdig! Ein gutes Jump & Run – es setzt aber keine neuen Maßstäbe. Wer diesen Hüpfer nicht sein Eigen nennt, ist selbst schuld!

DONKEY KONG JUNGLE BEAT

Obwohl es dieses zweidimensionale Jump & Run schon für den GameCube gibt, macht es auch auf der Wii eine gute Figur. **Jungle Beat** setzt dabei auf eine etwas andere Steuerung – zum Fortbewegen, Hüpfen und Schlagen schüttelt man Wii-Fernbedienung und Nunchuk. Das ist zwar anstrengend, aber lustig. Länger hätte das Abenteuer aber schon sein können.

EINZELSPIELERWERTUNG: 81% · MEHRSPIELERWERTUNG: -

KIRBY UND DAS MAGISCHE GARN

Kreativer lässt sich ein Jump & Run kaum inszenieren als es die Entwickler von Good-Feel taten, als sie **Kirby und das magische Garn** schufen. Das Hüpfspiel begeistert durch äußerst vielfältige Verwandlungsformen, in die der Hauptdarsteller schlüpfen kann. Allerdings ist das Abenteuer deutlich zu leicht geraten: Man kann nicht einmal ein Leben verlieren!

EINZELSPIELERWERTUNG: 86% · MEHRSPIELERWERTUNG: 86%

3D-JUMP&RUNS

Bei diesen Hüpfspielen wird Bewegungsfreiheit großgeschrieben.

POKÉPARK Wii: PIKACHUS GROSSES ABENTEUER

Trotz des extrem geringen Schwierigkeitsgrads ist **PokéPark** ein durchaus charmantes Abenteuer. Es geht darum, mit Pikachu einen riesigen Vergnügungspark zu erkunden, mit anderen Monstern zu interagieren und kurzweilige Minispiele zu absolvieren. Die Attraktionen des Areals sind dabei in sich geschlossene Minispiele wie Lianenschwingen und Wettfliegen, in denen ihr mit Pikachu oder befreundeten Pokémon antretet. Wenn ihr die Bestzeiten bei den Attraktionen schlagt, erhaltet ihr die Prismensplitter und auch jede Menge Beeren – die Währung im PokéPark. Die Kämpfe laufen indes in Echtzeit ab. Wenn ihr ein Pokémon herausgefordert habt, müsst ihr ihm mit physischen Angriffen und Spezialattacken zu Leibe rücken, um seine Energieleiste auf null zu bringen. Im Laufe des Spiels dürft ihr euch eure Statuswerte von bestimmten Pokémon verbessern lassen, um stärkere Gegner zu besiegen. Ein tatsächliches Levelsystem, wie es aus den meisten **Pokémon**-Spielen bekannt ist, gibt es allerdings nicht. Stattdessen werden eure Fähigkeiten Donnerblitz, Sprint, Eisenschweif und Gesundheit einzeln bei speziellen Trainer-Pokémon gegen Bezahlung verbessert. Die Preise sind hoch, also fangt schon mal an zu sparen! Das Spiel ist aber – das sei klar betont – eher für Kinder gedacht. Profis sind vom Anfang bis zum Ende massiv unterfordert.

EINZELSPIELERWERTUNG: 80% · MEHRSPIELERWERTUNG: -

METROID: OTHER M

Bitte nicht meckern, liebe Leser: **Metroid: Other M** aus dem Hause Team Ninja ist mit Sicherheit nicht der Inbegriff des Jump&Run-Genres, aber da die Hauptdarstellerin Samus Aran sowohl ballern als auch rennen und springen kann, wollen wir es in diesem Einkaufsführer nicht unerwähnt lassen. Die prickelnde Mischung aus bombastisch inszenierter Action, dem typischen **Metroid**-Flair, der simplen (aber leider auch dezent gewöhnungsbedürftigen Steuerung) und den hochwertigen Zwischensequenzen verdient eindeutig das grüne Ampellicht bei unserer Bewertung. Aber Vorsicht: Das Spiel ist anders als die bisherigen **Metroid Prime**-Serienableger. Diese Tatsache könnte also langjährige Samus-Fans etwas vergraulen.

EINZELSPIELERWERTUNG: 91% · MEHRSPIELERWERTUNG: -

GEIZ-TIPP # 1:

Die alten **Wario Land**-Jump&Runs für den Game Boy ziehen wir immer noch den modernen Varianten für Wii und Nintendo DS vor. Wer noch einen GameCube mit Game Boy Player besitzt, kann darauf die Klassiker zocken. Probiert sie mal aus!

GEIZ-TIPP # 2

Ihr wollt **Kirby Super Star Deluxe** unbedingt zocken, braucht aber nicht unbedingt die Nintendo-DS-Version? Dann holt euch doch die Super-Nintendo-Fassung namens **Kirby's Fun Pak**! Der Umfang des Retro-Spiels ist zwar einen Tick geringer als bei der neuesten Fassung, aber dafür spart ihr ja auch was.

GEIZ-TIPP # 3

Der Klassiker **Donkey Kong** vom Nintendo Entertainment System kostet auf der Virtual Console fünf Euro. Besser kommt ihr weg, wenn ihr euch die N64-Originalversion von **Donkey Kong 64** kauft. In diesem 3D-Jump&Run ist **Donkey Kong** als Minispiel dabei – ihr müsst nur lange genug spielen.

ALLE NINTENDO-JUMP&RUNS FÜR DEN DS

2D-JUMP&RUNS

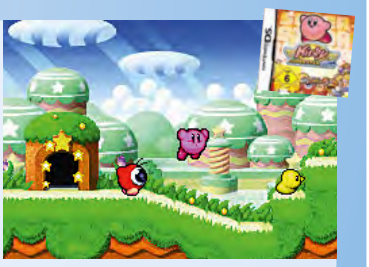
Hier kommen alle traditionellen Hüpfspiele mit Kirby, Wario, Yoshi und Peach!

KIRBY: MOUSE ATTACK

Kirbys erstes Abenteuer auf dem Nintendo DS trägt den schrägen Titel **Power Paintbrush** und ist ein exzellentes Geschicklichkeitsspiel, aber kein Jump & Run im herkömmlichen Sinn. **Mouse Attack** dagegen bietet die Spielelemente, die wir schon an Kirbys GBA-Episoden mochten: vielfältige Verwandlungen und ein einsteigerfreundliches Gameplay.

EINZELSPIELERWERTUNG: 82% · MEHRSPIELERWERTUNG: -

KIRBY SUPER STAR ULTRA



Hierbei handelt es sich um die Neuauflage des Super-Nintendo-Spiels **Kirby's Fun Pak**, das außerhalb Europa unter dem Titel **Kirby Super Star** bekannt ist. Sein Clou ist der überaus hohe Grad an Abwechslung, die simple Steuerung und die kunterbunte Präsentation. Doch die Komplexität eines **Mario**-Hüpfspiels darf man von **Super Star Ultra** nicht erwarten.

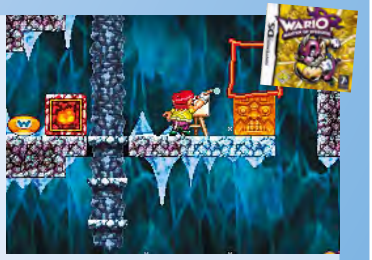
EINZELSPIELERWERTUNG: 81% · MEHRSPIELERWERTUNG: 82%

SUPER PRINCESS PEACH

Dieses Jump & Run kam zu Beginn der Nintendo-DS-Ära auf den Markt und ist – vor allem aufgrund der geringen Verbreitung – nur noch unter langjährigen Nintendo-Fans bekannt. Die sympathische Prinzessin Peach besteht darin ein traditionelles Abenteuer, das mit allerhand guten Rätseln gespickt ist. Doch der spielerische Anspruch ist sehr gering.

EINZELSPIELERWERTUNG: 83% · MEHRSPIELERWERTUNG: -

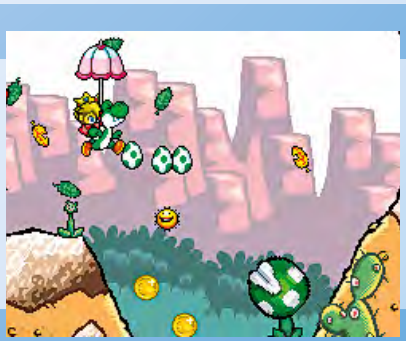
WARIO: MASTER OF DISGUISE



Was war denn da los? **Master of Disguise** ist zwar keineswegs ein schlechtes Jump & Run mit dem ewigen Unsympathen, knüpft aber auch nicht an die Erfolge an, die Wario mit der **Wario Land**-Serie feierte. Stattdessen müsst ihr euch mit einer vertrackten Steuerung arrangieren und hoffen, dass die Eingaben auf dem Touchscreen präzise erkannt werden.

EINZELSPIELERWERTUNG: 70% · MEHRSPIELERWERTUNG: -

YOSHI'S ISLAND DS



Bei diesem charmanten 2D-Jump&Run handelt es sich nicht – wie der irreführende Titel möglicherweise suggeriert – um eine überarbeitete Fassung von **Yoshi's Island: Super Mario World 2** vom Super NES, sondern um einen Nachfolger. Dieser bietet dasselbe starke Gameplay und reichert es mit neuen Ideen an. Ein wirklich feines Hüpfspiel, wenn ihr schon den Vorgänger mochtet!

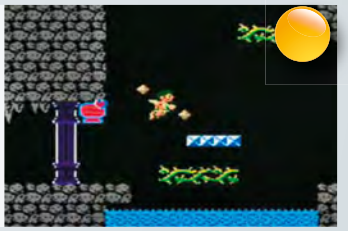
EINZELSPIELERWERTUNG: 89% · MEHRSPIELERWERTUNG: -

ALLE NINTENDO-JUMP&RUNS FÜR VIRTUAL CONSOLE

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

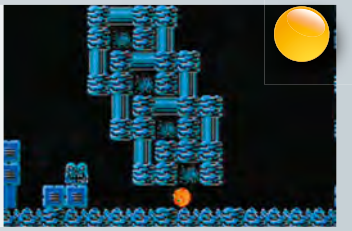
KID ICARUS

In puncto Technik und Leveldesign kann Pits Videospieldebüt heute selbstverständlich keinen Blumentopf mehr gewinnen. Aber **Kid Icarus** ist für Nostalgiker immer noch einen Blick wert.



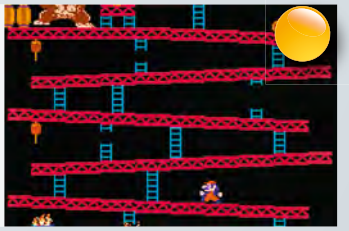
METROID

Obwohl **Metroid** auf derselben Engine wie Pits NES-Debüt basiert, spielt es sich grundlegend anders. Nervig ist allerdings die schlechte Wegfindung. Die Welt von Samus Aran ist viel zu groß!



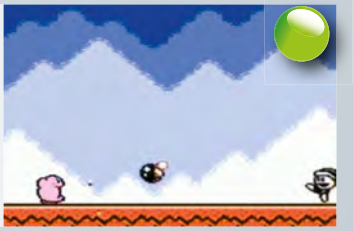
DONKEY KONG

Dieser Klassiker, der als Spielautomat populär wurde, ist heute nur noch ein kurzweiliger Zeitvertreib. Die Nachfolger **Donkey Kong Jr.** und **Donkey Kong 3** waren keine Jump & Runs mehr.



KIRBY'S ADVENTURE

Dieses 8-Bit-Hüpfspiel begeistert durch kräftige Farben, einen hohen Umfang und ein launiges Spielprinzip mit vielfältigen Verwandlungsmöglichkeiten. Es ist übrigens Kirbys erster Auftritt!



SUPER NINTENDO

DONKEY KONG COUNTRY

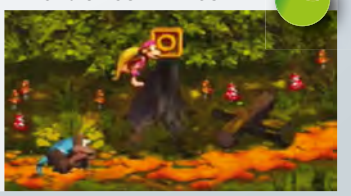
Man merkt Donkey Kongs Serienebüt auf dem Super Nintendo das hohe Alter mittlerweile an. Vor allem Leveldesign und Animationen sind wir deutlich hochwertiger gewohnt.

DONKEY KONG COUNTRY 2: DIDDY'S KONG QUEST

Der zweite Teil der **Donkey Kong Country**-Reihe ist nach Ansicht vieler Spieler der beste. Vor allem der Umfang ist immens hoch. Dasselbe gilt auch für den Abwechslungsreichtum.

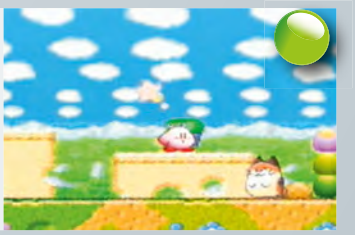
DONKEY KONG COUNTRY 3: DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE

Die Musik des dritten Serienteils ist zwar nicht mehr so kultig wie der Sound aus der zweiten Episode, aber die Hauptfiguren Dixie und Kiddy sorgen für eine Menge Spielspaß.



KIRBY'S DREAM LAND 3

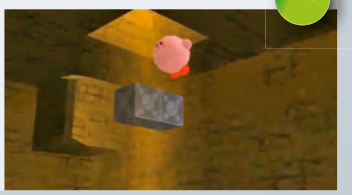
Wer dem altbekannten Kirby-Spielprinzip etwas abgewinnen kann, wird mit diesem bislang Japan-exklusiven Super-Nintendo-Abenteuer definitiv glücklich. Die Grafik ist enorm bunt.



NINTENDO 64

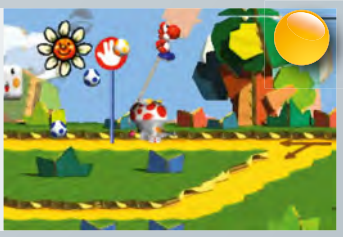
KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS

Auf dem Nintendo 64 erlebt der rosarote Knödel ein launiges, abwechslungsreiches und technisch gut inszeniertes Abenteuer. Die zehn Euro ist das Jump & Run auf jeden Fall wert.



YOSHI'S STORY

Nicht nur der Umfang dieses zweidimensionalen Nintendo-64-Hüpfers ist sehr knapp bemessen. Auch der spielerische Anspruch hätte viel höher sein müssen. Mittelmaß!



Dieses Hüpfspiel ist des Nintendo-Logos unwürdig! Ein gutes Jump & Run – es setzt aber keine neuen Maßstäbe. Wer diesen Hüpfer nicht sein Eigen nennt, ist selbst schuld!

Die Rubrik für alle, denen die Wii-Welt nicht groß genug ist: Bahn frei für die Neuheiten im Wii-Shop-Kanal!

Text | Christoph Kraus

BOMBERMAN HERO

Art: Virtual Console | **Genre:** Jump & Run | **Entwickler:** Hudson Soft | **Termin:** 04. März 2011 | **Preis:** 1.000 Nintendo Points

Nanu? Diesmal ist der Bombenleger auf sich alleine gestellt!

Wofür ist die **Bomberman**-Serie seit jeher bekannt? Für eine epische Geschichte? Für einen ausschweifenden Einzelspielermodus? Von wegen: Beides trifft nicht zu! Schon **Super Bomberman** und **Bomberman 64** waren primär darauf ausgelegt, dass man die Spiele gemeinsam mit ein paar Kumpels zockt und sich gegenseitig beim Bombenlegen in die Pfanne haut. Vermutlich waren sich auch die Entwickler von Hudson Soft darüber im Klaren und wollten ihrem Sprengmeister endlich mal ein vernünftiges Jump & Run spendieren. Dabei kam **Bomberman Hero** heraus – ein Actionspiel ohne Mehrspielermodus, dafür aber mit einer verrückten (wenngleich sehr dünnen) Story, die sich um den Diebstahl brisanter digitaler Daten rankt. Diese dürfen auf gar keinen Fall in die falschen Hände geraten – daher bricht der Bombenmann auf, sie wiederzubeschaffen. Das Spiel selbst unterscheidet sich gravierend von den übrigen Serienablegern: Man hüpft durch die Landschaft, sammelt Ausrüstungsgegenstände wie Snowboard, Propeller und Raketenrucksack, überwindet Barrieren, schaltet Feinde aus und sammelt Objekte ein. Das hört sich nach 08/15-Action an? Bingo! Es wäre uns lieber gewesen, **Bomberman 64** aus dem Wii-Shop laden zu können, als diese belanglose, aber dennoch keineswegs schlechte Episode zu zocken.

Die Levels sind leider nicht besonders kreativ gestaltet, sondern bieten die üblichen Elemente: Gegner und Plattformen. Da wäre mehr drin gewesen!

Diese Spielszene beweist: Die Grafik von **Bomberman Hero** ist weitgehend schlicht.

WERTUNG 6 VON 10

Text | Christoph Kraus

FINAL FANTASY VI

Art: Virtual Console | **Genre:** Rollenspiel | **Entwickler:** Squaresoft | **Termin:** 18. März 2011 | **Preis:** 900 Nintendo Points

Ein besseres Super-Nintendo-Rollenspiel gibt es nicht.

Ihr gehört zu den Glücklichen, welche die europäische Version von **Final Fantasy VI Advance** besitzen? Glückwunsch, das Spiel ist inzwischen nämlich satte 250 Euro wert! Wem diese Summe zu hoch ist, der kann sich das rundenbasierte RPG mit zwei imposanten Mode-7-Weltkarten auch auf die Virtual Console herunterladen. Das Spiel aus dem Jahr 1994 ist außerhalb Japans leider leicht zensiert, beispielsweise hat eine eigentlich nackte Helferin in der europäischen Fassung ein Höschen an. Die Story dreht sich um eine Welt, in der angeblich keine Magie mehr existiert, die Regierung aber trotzdem Experimente damit betreibt. Das böse Imperium lässt das Volk der hilfsbereiten Esper sterben, um deren Magie auf Menschen zu übertragen. Zahlreiche Nebenquests, superabwechslungsreiche Kämpfe, Gespräche und Schleichpassagen sowie mehr als ein Dutzend spielbare Hauptcharaktere, die parallel jeweils unterschiedliche Geschichten erleben, sorgen dabei für ein klasse Spielerlebnis. **Final Fantasy VI**, das in den USA übrigens als **Final Fantasy III** auf den Markt kam, zählt neben der siebten Episode zu den besten Serienteilen. Wir finden: zu Recht!

Die rundenbasierten Kämpfe von **Final Fantasy VI** überraschen mit enorm großem Abwechslungsreichtum.

Auf dieser Weltkarte kann eure Heldentruppe frei herumlaufen – der Mode-7-Effekt macht's möglich.

WERTUNG 10 VON 10

Text | Christoph Kraus

DAS BESTE ZELDA-SPIELERLEBNIS

Ist die Virtual-Console-Version von The Legend of Zelda: Ocarina of Time wirklich die beste? Wir haben es recherchiert.

In weniger als einem Vierteljahr kommt die Neuauflage des wohl epischsten, spaßigsten und besten Videospiels aller Zeiten auf den Markt, **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**. Wer das Original kurz vor dem Start noch mal ausgiebig ausprobieren möchte, hat drei Möglichkeiten, sich das Abenteuer reinzuziehen. Wir nehmen alle unter die Lupe.

DAS NINTENDO-64-ORIGINAL

Machen wir uns nichts vor: Wenn man das Nintendo-64-Modul von **Ocarina of Time** ins Konsolenlaufwerk legt, merkt man dem **Zelda**-Klassiker sein Alter von zwölf Jahren deutlich an. Die Farben sehen bei Verwendung eines herkömmlichen Scart- oder Cinch-Kabels blass aus, die Darstellung der Figuren und Gegenstände ausgefranst, außerdem ist so manche Boden- und Fliesentextur äußerst verwaschen. Zudem ruckelt die Nintendo-64-Version stärker als die übrigen Fassungen. Dafür begeistern nach wie vor das tolle Spielprinzip und die überaus präzise Analogsteuerung mit Rumble-Pak-Unterstützung.

BILDQUALITÄT 2 VON 5

DIE GAMECUBE-BONUS-DISC

Wer die Erstauflage von **The Wind Waker** besitzt, hat **Ocarina of Time** und die schwierigere **Master Quest**-Fassung (siehe Bild) als kostenlose Disc dazubekommen. Darüber hinaus gibt es auch eine sogenannte Promotional Disc, die seinerzeit im **Mario Kart: Double Dash!!**-Paket (inklusive GameCube-Konsole) enthalten und außerdem im Sternekatalog erhältlich war. Spielt ihr diese Discs auf der Wii oder dem GameCube ab und verwendet dabei entweder das RGB- oder das Komponentenkabel (nur bei der Wii möglich), so bekommt ihr – verglichen mit der Original-N64-Version – höher aufgelöste Texturen zu Gesicht.

BILDQUALITÄT 4 VON 5

DIE VIRTUAL-CONSOLE-VERSION

Wer sich **Ocarina of Time** aus dem Wii-Shop-Kanal herunterlädt, bekommt die beste Grafik geboten, in der man den Nintendo-64-Klassiker derzeit erleben kann. Allerdings sind die grafischen Vorzüge gegenüber den beiden Bonus-Disc-Versionen nur marginal. Sie resultieren aus der Tatsache, dass die Virtual Console den ursprünglichen Programmcode in 480p-Auflösung ausspuckt. Legt man hingegen die Bonus-Disc ein, handelt es sich lediglich um das 576i-Signal.

BILDQUALITÄT 5 VON 5

UNSER FAZIT:
Es ist praktisch nicht möglich, **Ocarina of Time** als Nintendo-64-Modul auf einem großen Flachbildfernseher zu spielen. Die Bildqualität ist dermaßen mies, dass einem schon bald die Lust am Spielen vergeht. Ganz anders dagegen die Virtual-Console- und Bonus-Disc-Varianten: Beide Umsetzungen befinden sich auf einem ähnlichen technischen Niveau, jedoch bescheinigen wir der Virtual-Console-Version einen hauchdünnen Vorsprung.

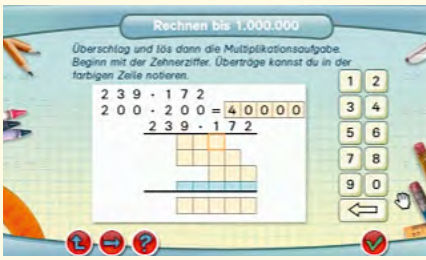
KURZ ERINNERT

WO IST WALTER? WALTERS WILDE ABENTEUER 1

Schon auf dem DSi erlebte Walter „wilde Abenteuer“ – jedenfalls wenn man dem Titel Glauben schenkte. In Wahrheit handelt es sich bei **Wo ist Walter?** um ein simples Geschicklichkeitsspiel, in dem man auf diversen Wimmelbildern bestimmte Objekte suchen muss. Das Konzept funktioniert auf der Wii im Prinzip genauso, nur dass man die Gegenstände hier mit der Fernbedienung anwählt. Allerdings kritisieren wir dieselben Punkte, die uns schon an der DSiWare-Version sauer aufstießen: Der Umfang ist angesichts des Preises von fünf Euro viel zu gering. Und allzu lange motiviert die Bildersuche auch nicht. ck

Art: WiiWare | Genre: Geschicklichkeit
Termin: 25. März | Preis: 500 Nintendo Points
WERTUNG 6 VON 10

LERNERFOLG GRUNDSCHULE MATHEMATIK KLASSE 1-4



Welche Zielgruppe dieses Lernspiel bedient, verrät der Titel: Es gibt vier Versionen, die jeweils für die erste, zweite, dritte und vierte Klasse ausgelegt sind. Die einzelnen Ableger unterscheiden sich in puncto Spielauswahl und setzen auf eine weitgehend identische Menüstruktur. Beispielsweise gilt es, Überschlagsrechnungen zu lösen, Zauberquadraträtsel zu knacken oder Minispiele zu absolvieren. Uns fehlt aber die Abwechslung. Außerdem ist der Spielspaß recht gering – aber man muss bedenken, dass es sich um Lernprogramme handelt. ck

Art: WiiWare | Genre: Geschicklichkeit
Termin: März/April | Preis: 800 Nintendo Points
WERTUNG 6 VON 10

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch: Hier kommen die Highlights aus dem Nintendo-DSi-Shop!

Text I Christoph Kraus

CASTLE CONQUEROR

Genre: Strategie I **Entwickler:** Circle Entertainment I
Termin: 18. März 2011 I **Preis:** 500 Nintendo Points

Schon wieder wird ein Schloss von fiesen Eindringlingen bedroht!

Spiele, in denen man seine eigene Bude gegen Aggressoren verteidigt, gibt es mittlerweile zuhauf. **Castle Conqueror** setzt auf das bekannte Erfolgsprinzip, geht aber gleichzeitig in puncto Präsentation einen anderen Weg: Man schlüpft in die Haut eines Kommandanten, dem heranrückende Soldaten das Leben schwer machen und der sich um das Wohl seiner Schutzbefohlenen sorgen muss. Ihr streift mit dem Touchpen über den unteren Bildschirm, um Soldaten auszuwählen und die Behausungen der Gegner einzunehmen. Obwohl man sich irgendwann satt gespielt hat, besticht **Castle Conqueror** durch einen hohen Umfang von 50 Levels, die sich über fünf Kapitel erstrecken. Zudem sorgen weitere Ausrüstungsgegenstände und die Möglichkeit, die eigene Spielfigur aufzuwerten, für eine Prise Taktik.

Die fünf Kapitel bieten genügend Umfang, um den Preis von fünf Euro zu rechtfertigen.

Auf dem oberen Bildschirm sieht man Eigenschaften, unten spielt sich der Kampf ab.

WERTUNG 7 VON 10

Text I Christoph Kraus

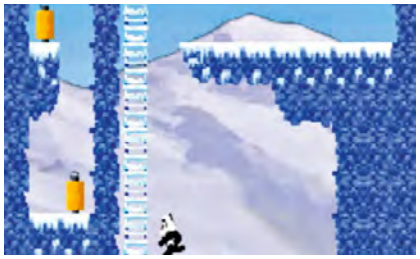
PANDA CRAZE

Genre: Jump & Run I **Entwickler:** Tik Games I
Termin: 25. Februar 2011 I **Preis:** 500 Nintendo Points

Kauft euch für den Preis dieses Spiels lieber Eukalyptus-Bonbons!

Was haben sich die Entwickler dieses Jump & Runs bloß gedacht, als sie es in den DSi-Shop stellten? Dass es uns Spielern gefallen könnte? Dass es cool rüberkommt, wenn der obere Bildschirm beim Zocken schwarz ist? Dass die Grafik hohe Wertungen einheimst? All das kann uns niemand weismachen! **Panda Craze** bietet wirre Levels, eine unterirdisch miese Grafik und eine Story, die so dünn ist, dass sie nicht mal für eine Seifenoper taugen würde. In dem Titel geht es um nichts anderes, als den Panda Tik-Ling in seine Heimat, den Bambuswald, zurückzumanövrieren. Die Entwickler liefern zwar 150 Levels, aber diese sind dermaßen belanglos gestaltet, dass man schon nach einer Viertelstunde die Lust am Spielen verliert. **Panda Craze** gibt es übrigens bereits für den PC, dort ist der Spielausschnitt viel größer. Für die DSiWare-Umsetzung hat man das Bild einfach beschnitten – leider auf Kosten der Übersicht und des Spielspaßes!

Grafische Details sind Mangelware – selbst die Bäume sind hässlich gestaltet!


Das Leveldesign ist so schlecht, dass alle Gebiete irgendwie gleich aussehen.

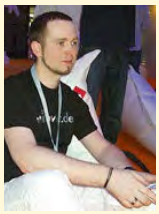
WERTUNG 4 VON 10

Text I Christoph Kraus

WIR WOLLEN GESCHEITE GAMES!

Im DSiWare-Shop mangelt es derzeit akut an Hits. Das sehen nicht nur wir so!

Wir denken gern an die Zeit zurück, als wir in dieser DSiWare-Rubrik Perlen wie **Mario vs. Donkey Kong: Die Rückkehr der Mini-Marios!** oder **Dark Void Zero** – eine Mischung aus **Mega Man** und dem Rare-Spieleklassiker **Jet Pac** – testen durften. Mittlerweile sind wir eher damit beschäftigt, durchschnittliche Titel von schlechten zu trennen – aber richtige Geheimtipps gibt es nur noch sporadisch (dazu zählt zum Beispiel das Jump & Run **Shantae: Risky's Revenge**, siehe N-ZONE 04/2011). Auch Holger Wettstein, Christian Leuenberg und Jakob Nützler – alle drei arbeiten als leitende Redakteure für Videospiel-Fanseiten – teilen unsere Ansicht, dass es im DSi-Shop derzeit stark an Qualität mangelt. Auf dieser Seite kommen die drei Experten zu Wort und teilen euch unverblümt mit, dass sie mit der momentanen Situation im virtuellen Kaufladen keineswegs zufrieden sind.



HOLGER WETTSTEIN, www.ntower.de

Dass die Online-Shops eher Misserfolge sind, hat Nintendo mittlerweile auch selbst erkannt. Der DSiWare-Bereich dürfte dabei das größte Sorgenkind sein. Zurzeit fragt man sich zu Recht, wie die Shop-Zukunft für 3DS und Wii aussehen wird. Keiner will das 30. **Minesweeper**, Pseudo-Tanzspiel oder **Mahjong** für ein paar Euro kaufen. Hoffentlich wird der Nintendo 3DS mit einem besseren Shop-Konzept und schöneren Highlights, zum Beispiel einem **Lost Winds**- oder einem **Mega Man**-Ableger, bedient.

CHRISTIAN LEUENBERG, www.pressabutton.de

Wer kennt das nicht? Am Abend möchte man ein paar gepflegte Runden zocken, aber die Spielesammlung ist schon unzählige Male durchgespielt und für einen Gang in den hiesigen Elektronikfachmarkt ist es längst zu spät. Aber zum Glück gibt es im Onlinezeitalter die Möglichkeit, den Spielenachschub per Download direkt von der Couch aus zu erledigen und seinen Spielegelüsten schnell nachzukommen. Die Entscheidung bei der Auswahl eines Download-Titels für DSi- oder WiiWare fällt jedoch mittlerweile verdammt schwer. Allerdings nicht etwa, weil es so viele gute Spiele gibt – nein, man sucht hier eher nach der Spielspaßfaktor-Nadel im Heuhaufen: **5 in 1 Mahjong**, **Bingo Party Deluxe** oder doch lieber **My Little Baby**? Da gerät der geneigte Nintendo-Fan tatsächlich ein wenig ins Grübeln. Während man auf den HD-Konkurrenzgeräten sogar mittlerweile alte N64-Klassiker in neuer Optik findet, guckt man auf DS und Wii vermehrt in die Röhre. Der Abend wird dabei auch immer später, ein Spiel ist noch nicht gefunden und der Frust sitzt mittlerweile tief. Aber vielleicht ist das ja auch mal die Gelegenheit, einen gemütlichen Abend ohne Videospiel zu verbringen. Ja, ehrlich! Ich rufe meine Freundin an und lade uns **Kaminfeuer** herunter. Dann schauen wir beide gemeinsam dabei zu, wie die WiiWare-Flamme langsam, aber sicher erlischt – voll romantisch.

JAKOB NÜTZLER, www.planet3ds.de

DSiWare ist als Nintendo-Qualitätsmerkmal gescheitert. Schade, denn hochwertige Download-Snacks boomen z. B. auf dem iPhone wie nie zuvor. Warum aber schaffte es Nintendo nicht, sein Online-Portal mit ähnlich reifen Spieleäpfeln zu füllen, und bot uns stattdessen Pflaumen der faulsten Sorte an? Dass der **Mario-Taschenrechner** oder Kazaas Taschenlampen-Applikation **Flashlight** zwei Euro kosten bzw. überhaupt vertrieben werden, ist eine Frechheit. Ein paar wenige Top-Downloads sind in diesem Einheitsbrei auch völlig untergegangen, z. B. das Edel-Wimmelbildspiel **Geschichtenbuch** oder das umfangreiche Jump & Run **Shantae: Risky's Revenge**. Hoffentlich nehmen sich Entwickler und Publisher mit 3DSWare ein bisschen mehr zusammen. Weiter experimentiert darf ja werden – aber die Kreationen dann bitte auch zum fairen Preis anbieten, Nintendo!

KURZ ERINNERT

SHAPO

Bei diesem Geschicklichkeitsspiel handelt es sich um einen recht durchschnittlichen Genre-Vertreter. Es geht darum, Waagschalen ins Gleichgewicht zu bringen. Das schafft man durch die clevere Auswahl der richtigen Gegenstände. Hört sich nach einem überaus abwechslungsreichen und etwas anderen Spielprinzip an, doch leider flacht die Motivation, unbedingt noch einen Level absolvieren zu müssen, recht schnell ab. Auch die spartanische Präsentation mit ihren eher tristen Farben macht nicht viel her. Schade, denn durch diese recht gravierenden Patzer verschenkt **Shapo** viel von dem Potenzial seines zweifellos interessanten Spielkonzepts. ck

Termin: 11. März I **Preis:** 500 Nintendo Points
WERTUNG 6 VON 10

MONSTER BUSTER CLUB

Die gleichnamige Zeichentrickserie war uns bislang zwar nicht bekannt, aber die Recherche für diesen Kurztest ergab, dass sie bei uns auf den Sendern Jetix und Super RTL lief. In **Monster Buster Club** absolvieren die vier Teenager Sam, Cathy, Danny und Chris äußerst belanglose Minispiele, zum Beispiel Action-Einlagen, in denen man bestimmte Gegner abschießen muss, Renn-Levels oder Sortierrätsel, die sich auf einem Fließband abspielen. Doch leider haben es die Entwickler von Nordcurrent Games versäumt, das Konzept so zu gestalten, dass das Gesamtwerk wie aus einem Guss wirkt. Wir können den Kauf daher nicht unbedingt empfehlen. ck

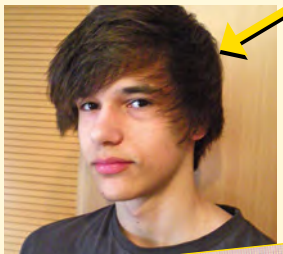
Termin: 04. März I **Preis:** 800 Nintendo Points
WERTUNG 5 VON 10

TÄGLICHER INFO-WAHNSINN AUF WWW.N-ZONE.DE

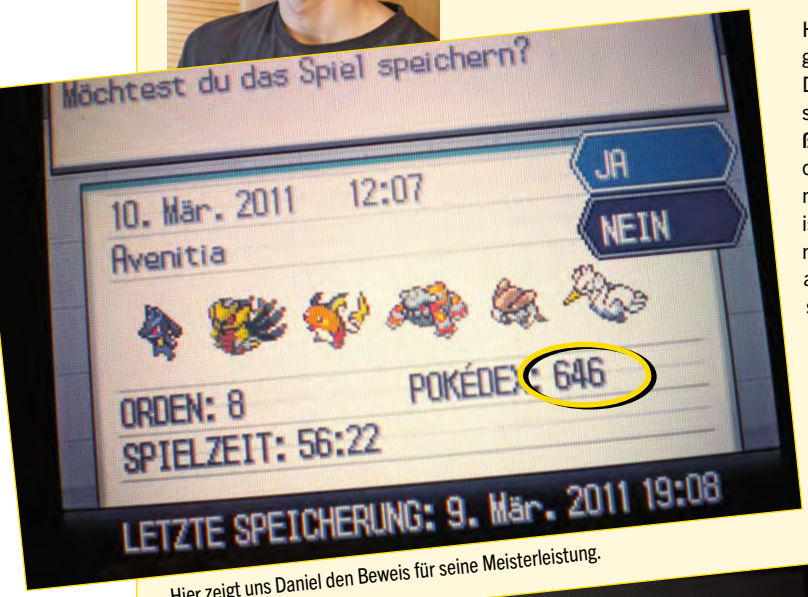
Text | Christoph Kraus Specials, Meinungen, Tests und eine plauderfreudige Community … Und ihr gehört dazu! Hier die aktuellen und kommenden Online-Highlights!

Ihr wollt nicht nur die üblichen News lesen, die sowieso auf allen Gaming-Websites stehen? Ihr habt Lust auf witzige Specials, gut recherchierte Fachbeiträge und nerdige Hintergrundartikel? Ihr wollt mit Tom und Christoph über ihre Meinungen zu **Pilotwings Resort** diskutieren? Oder ihr seid auf der Suche nach Fahrgemeinschaften zum nächsten Nintendo-Fantreffen? Dann führt kein Weg daran vorbei, der coolsten Community der Welt beizutreten! Auf www.n-zone.de findet ihr nicht nur tagesaktuelle News, Vorschauen, Tests und Specials, sondern auch eine große und kompetente Community. Worauf wartet ihr? Werdet ein Teil davon! Auf dieser Doppelseite stellen wir euch interessante Themen des letzten Monats vor, etwa wie sich ein Leser alle Pokémon schnappte.

REKORD: ER HAT ALLE 646 POKÉMON GESAMMELT!



Das ging aber schnell: Daniel aus Salzweg hat die weiße Pokémon-Edition innerhalb von fünf Tagen vollständig durchgezockt!

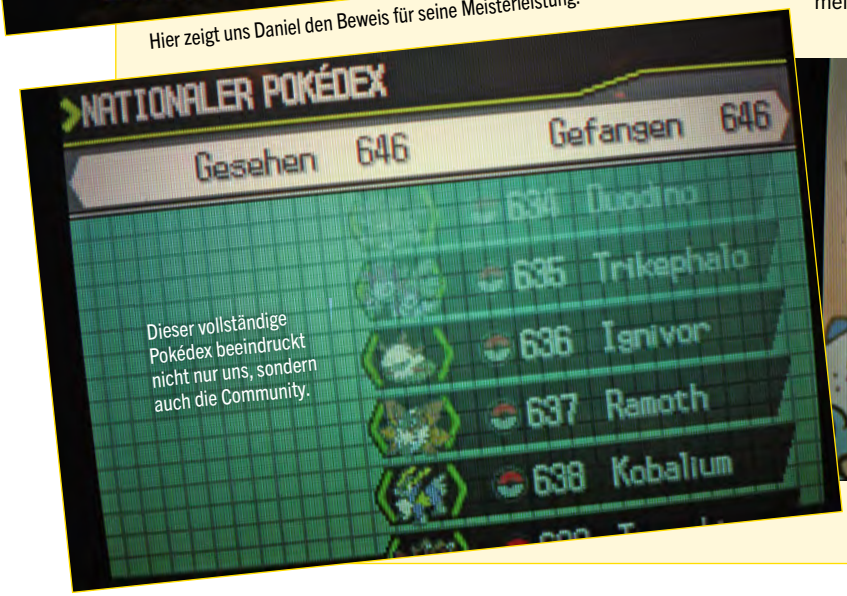


Hier zeigt uns Daniel den Beweis für seine Meisterleistung.

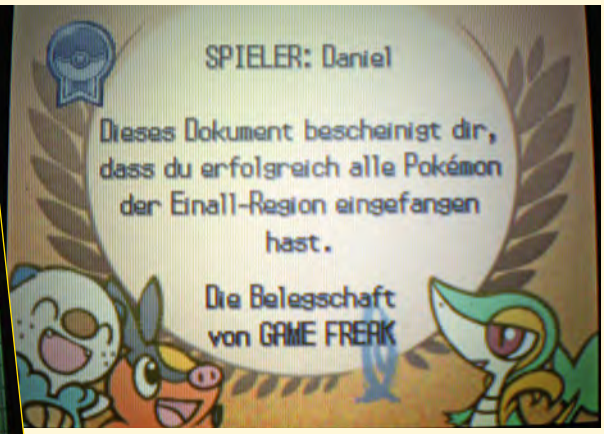
Herzlichen Glückwunsch! Wir gratulieren dem N-ZONE-Leser Daniel aus Salzweg zu 646 geschnappten Pokémon in der **Weißen Edition**. Nicht mal eine Woche nach dem Verkaufsstart des neuen Rollenspiel-Doppelpacks ist es dem ambitionierten Pokémon-Trainer aus Bayern gelungen, ausnahmslos alle Taschenmonster sein Eigen zu nennen.

Wie hat er das gemacht?

Der N-ZONE verrät Daniel seine Schnapp-Strategie: „Ich habe streng darauf geachtet, dass kein einziges Pokémon erschummelt ist. Event-Pokémon habe ich gemeinsam mit meinem Bruder aus den Versionen für GameCube, Game Boy Advance und Co. ergattert. Manche habe ich direkt bei den Nintendo-Veranstaltungen erhalten. 20 Stunden haben wir auf der jeweils anderen Edition gespielt, um die Pokémon zu fangen, die es auf der eigenen Edition nicht gibt. Aus der Globalen Tausch-Station (GTS) habe ich dabei vier Pokémon ertauscht.“ Und wie fühlt sich Daniel nach seinem Triumph? „Ich bin sehr stolz über den vollständigen Pokédex, schließlich habe ich rund 70 Stunden Spielzeit investiert, um mein Ziel zu erreichen. Und so lange sind die Spiele ja noch nicht erhältlich!“ – N-ZONE meint: „Du zockst ja schneller als dein Schatten!“



Dieser vollständige Pokédex beeindruckt nicht nur uns, sondern auch die Community.



646 Pokémon gesehen, 646 Pokémon gefangen – das ist die perfekte Bilanz des bayerischen Trainers aus Salzweg.

ZENSUR ODER ANSTAND?

Warum kann man seinen Pokémon nicht jeden Namen geben, den man möchte?

N-ZONE-LESER TINGLE (ALIAS CHRISTIAN) LEHNT JEGLICHE ZENSUR IN NINTENDO-SPIELEN AB:

„Ich bin gegen Zensur in jeglicher Form. Auch im Falle von **Pokémon** oder **Mario Kart** wird ein Mensch wohl kaum später auf die schiefe Bahn geraten, nur weil er im Kindesalter mal ein Schimpfwort in einem Online-Match gelesen hat – ganz zu schweigen davon, dass der Vulgärwortschatz hauptsächlich vom sozialen Umfeld geprägt wird und nicht vom Internet und von Videospielen. Sonst würde man auf deutschen Schulhöfen öfters mal ‚Ich werd dich so was von pwnen, du n00b!' hören, anstatt das übliche ‚Ey Alta, isch mach disch Messa!'. Nintendo hat sich halt etwas mehr als Sony und Microsoft auf diese Weiße-Weste-Politik eingefahren, weswegen ich nicht glaube, dass sich da in naher Zukunft etwas ändern wird. Wenn Eltern ihre Kinder online spielen lassen, sollten sie sich bewusst sein, dass da unter Umständen ein anderer Ton als im eigenen Haus herrscht. Solange man dieses Konzept nicht verstanden hat, sollte man sich sowieso vom Internet fernhalten!"

Auf dieser Seite versuchen wir uns einem besonders interessanten Thema zu nähern: der Zensur in Nintendo-Spielen. Den Stein des Anstoßes für diese Diskussion hat ein N-ZONE-Leser geliefert. Er kritisierte, dass die Entwickler der **Schwarzen** und **Weißen Pokémon-Edition** bestimmte Namen gesperrt haben. So ist es nicht möglich, seinem Monster Schimpfnamen zu verpassen. Auch in der Vergangenheit hat Nintendo bestimmte Dinge zensiert, etwa die Bandenwerbung bei **Mario Kart 64**. Ist dies ein Eingriff in die Selbstbestimmung des Spielers? Es kommentieren Tingle (aus der Community) sowie Stephan Gerner und Christoph Kraus (aus der Redaktion).

In den **Pokémon**-Spielen kann man seinen Monstern keine Schimpfnamen verpassen (siehe Fotomontage). Die wenigsten N-ZONE-Leser fühlen sich dadurch bevormundet.

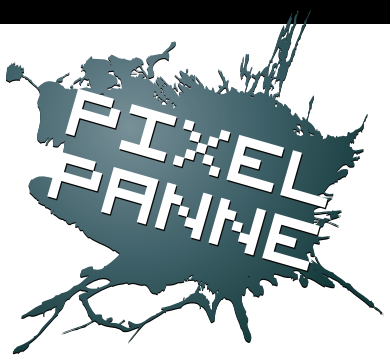
CHRISTOPH KRAUS BEFÜRWORTET DIE ZENSUR – DENN DAS SPIEL SELBST BLEIBT DAVON UNBERÜHRT:

„Mindert es das Spielerlebnis, wenn es nicht möglich ist, Pokémon nach einem widerlichen Diktator zu benennen oder seinen Teamkameraden in **Dragon Quest** Schimpfnamen zu verpassen, mit denen man selbst seinen grantigsten Verwandten nicht bezeichnen würde? Natürlich nicht – so ein Blödsinn! Sicherlich hat Nintendo als profitorientiertes Unternehmen nicht die Verpflichtung, der Verrohung der Jugend entgegenzutreten. Aber ein internationaler Konzern, der im Alltag von Millionen (überwiegend jungen) Zockern eine maßgebliche Rolle spielt, kann sich nicht einfach aus der Verantwortung stehlen. Das beginnt durchaus bei Kleinigkeiten wie der Zensur, wenn es um die Benennung von Taschenmonstern geht. Trotzdem: Es muss in erster Linie an die Eltern appelliert werden. Sie sollen sich in verantwortungsvoller Weise für die Hobbys ihrer Kinder interessieren, ihnen Fragen stellen und dann Stellung beziehen. Denn die Erziehung kann der **Mario**-Konzern nicht übernehmen – er kann lediglich dafür sorgen, dass Kinder beim Bummel durch die **Pokémon**-Welt keine Vokabeln erlernen, die sie nicht unbedingt kennen sollten. Kann man dabei von Zensur sprechen? Nein, von ANSTAND!"

STEPHAN GERNER IST GEGEN ZENSUR – ABER MIT VORBEHALT:

„Ich bin gegen Zensur – aber nur falls dadurch Spielinhalte unterschlagen werden, so geschehen etwa bei den Spielautomaten in der **Platin-Edition**. Dass keine Schimpfworte für die Pokémon erlaubt werden, finde ich jedoch in Ordnung. Denn welche Namen man für sich selbst wählt, ist die eine Sache, Pokémon wandern jedoch per Online-Tausch um die ganze Welt. Was sollen Kinder denken, die online ein Pokémon mit einem anstößigen Namen sehen? Und was sollen die Eltern denken, die mitkriegen, dass ihr Sprössling das Wort ausgerechnet aus **Pokémon** kennt? Deshalb regt euch bitte nicht darüber auf, dass ihr bestimmte Worte nicht eingeben könnt, sondern kommt gar nicht erst auf die Idee, solche Namen zu verwenden. Und falls doch, verwendet den Namen bitte zumindest nur für euren Rivalen. Denn ob der nun als ‚Gary' oder als ‚Dummkopf' in eurer Edition herumläuft, seht nur ihr allein, aber nicht die unschuldigen Mitspieler!"

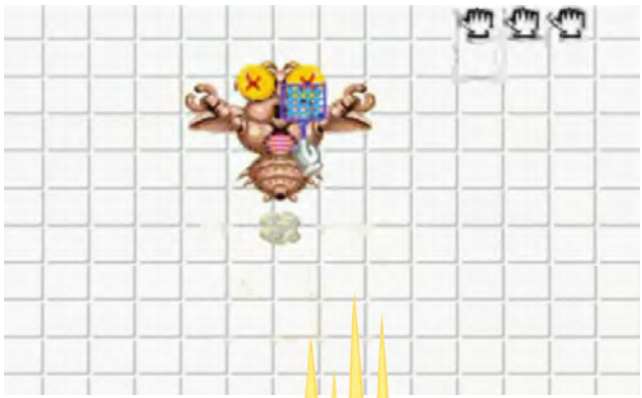
MARIO PAINT



Dieses Spiel mag zwar kultig sein, aber heutzutage ist es so nützlich wie eine Super-Nintendo-Konsole ohne Controller!

Betrachtet man **Mario Paint** durch die rosarote Brille, so sieht man eine liebevoll gemachte Mischung aus Malprogramm, Musikbaukasten und kreativer Spielwiese. Mit etwas Abstand hingegen ist das Super-Nintendo-Spektakel, das einst mit einer Maus ausgeliefert wurde, ein langweiliges, schlichtes und trockenes Programm mit dem Benutzerkomfort einer Software zur Erstellung einer Lohnsteuererklärung. Ein Beispiel: Um ein Lied zu komponieren (und dabei zum Beispiel Tierlaute als Töne zu verwenden), platziert man mit dem Mauszeiger die jeweiligen Symbole an die entsprechende Stelle auf der Notenlinie. Doch nach spätestens einer Strophe geht es nicht weiter – denn die Anzahl an Noten ist begrenzt! Auch die Möglichkeit, eigene Fotos durch Zuhilfenahme diverser Stifte auf den Bildschirm zu kritzeln, nützt wenig, da sich die Bilder anschließend nicht vernünftig verwenden lassen. Man könnte höchstens einen Videorekorder anschließen und mit diesem das Foto aufnehmen, um die Kassette anschließend zu verschenken – aber wer macht das schon? Immerhin ist noch ein Minispiel integriert, in dem man mit der Super-Nintendo-Maus auf Stubenfliegenjagd geht. Doch reißt es das noch heraus? Wir finden: nein! ■

Christoph meint:
*„Natürlich war **Mario Paint** damals ein innovatives Vergnügen – denn die wenigsten Spieler hatten Anfang der Neunziger überhaupt eine PC-Maus zu Hause. Doch heutzutage wirkt die Kritzel-Simulation unfreiwillig komisch, denn die spielerischen Möglichkeiten sind äußerst bescheiden. Außerdem bringt es mir nichts, wenn ich tolle Kunstwerke auf dem Bildschirm erschaffe, solange ich diese nicht exportieren kann, etwa auf eine SD-Karte. Kurz und knapp: 1992 war **Mario Paint** ein Hit, 2011 ist es hingegen nur noch eine Mal-Qual.“*



WARIOS SINNLOS-WISSEN

Diese Nintendo-Fakten dürft ihr euch AUF KEINEN FALL merken. Bringt nix!

Fakt # 404: Die meisten Leser halten Wario und Waluigi für Brüder. Aber kein einziges Spiel bestätigt diese Annahme.

Fakt # 405: Beim Spielen von **Pro Evolution Soccer 2011 3D** für den Nintendo 3DS sichteten wir in einem Stadion ein PlayStation-3-Logo als Werbebanner.

Fakt # 406: Obwohl Yoshi im Puzzlespiel **Tetris Attack** für Super Nintendo und Game Boy die Hauptrolle spielt und die Spielwelt frappierend an den Jump&Run-Klassiker **Yoshi's Island** erinnert, sind auf der Verpackung ausschließlich Blöcke abgebildet.

Fakt # 407: Yoshi isst zwar (fast) alles gerne, am liebsten aber Honigmelonen. Zu dieser Erkenntnis kommt man, wenn man Yoshis zahlreiche Videospielauftritte analysiert.

Fakt # 408: Reitet man in **Mario**-Spielen auf Yoshi, so ist die Hintergrundmusik mit einer Trommel unterlegt.

Fakt # 409: Mewtu, Peach, Bowser, Pit, König Dedede und Mauzi sollten ursprünglich seit dem ersten **Super Smash Bros.**-Teil spielbar sein. Alle außer Mauzi kamen erst in einem der beiden Nachfolger hinzu.

Fakt # 410: Snake aus der **Metal Gear**-Serie scheint in **Super Smash Bros. Brawl** eine Abneigung gegen Sonic zu haben. Dies geht aus einem Gespräch mit der Spielfigur Otacon hervor.

Fakt # 411: Die Hintergrundgeschichte des Spielmodus „Subraum-Emissär“ aus **Super Smash Bros. Brawl** erfährt man nicht im Spiel selbst, sondern einzig und allein auf der offiziellen Webseite namens Smash Bros. Dojo (www.smashbros.com).

TÖPFCHEN&KRÖPFCHEN

Welche Konsole bot eigentlich die besten Starttitel? Wir haben's recherchiert.

⬆ NINTENDO 64

Obwohl zum Start des Nintendo 64 am 1. März 1997 gerade mal eine Handvoll Spiele verfügbar war, bestachen diese wenigstens durch hohe Qualität: **Super Mario 64** revolutionierte das Jump&Run-Genre, **Pilotwings 64** brachte eine super Flugsimulation auf den Bildschirm und **Wave Race 64** sorgte für einen spaßigen Wellenritt. Auch die Dritthersteller steuerten zwar nur wenige Spiele bei, etwa **Turok: Dinosaur Hunter** oder **Star Wars: Shadows of the Empire**, doch die überzeugen fast durchgängig durch Qualität!

⬆⬇ GAMECUBE

Nanu, was war denn da los? Selbst Mario ließ sich beim GameCube-Launch am 03. Mai 2002 nicht blicken, sondern schickte seinen Bruder in **Luigi's Mansion** ins Rennen. Zwar bestach vor allem **Star Wars Rogue Squadron II: Rogue Leader** durch imposante Grafik und ein tolles Spielgefühl, dafür gab es am Starttag auch viel Durchschnittsware. Denn vorrangig dominierten Umsetzungen alter Dreamcast- und PlayStation-2-Spiele, etwa **Donald Duck: Quack Attack**, **Crazy Taxi** oder **Sonic Adventure 2**. Ein nur halb gelungener Launch!

⬆ SUPER NINTENDO

Holla die Waldfee! Als das Super Nintendo Entertainment am 11. April 1992 in den europäischen Handel gelangte, standen die Superstars regelrecht Schlange: Mario zeigte der Konkurrenz, wie ein zeitgemäßes Jump & Run auszusehen hat. **Super Soccer** und **Super Tennis** waren gut gemachte Sportsimulationen. **F-Zero** bestach durch sein immenses Geschwindigkeitsgefühl. Und das Weltraum-Ballerspiel **Super R-Type** sorgte unter Genre-Kennern für glänzende Augen. Kurz und knapp: ein perfekter Launch!

⬆⬇ GAME BOY ADVANCE

Bitte nicht falsch verstehen: Der GBA-Start wurde von überaus abwechslungsreichen Spielen flankiert, zum Beispiel dem Rennspiel **F-Zero: Maximum Velocity**, dem Jump & Run **Pinobee** oder dem Geschicklichkeitsspiel **kurukuru kururin**. Allerdings tischte uns ausgerechnet Nintendo eine Umsetzung des ollen **Super Mario Bros. 2** auf – natürlich zum Vollpreis von 40 Euro. Auch die Verbesserungen hielten sich in Grenzen: Als Bonus gab's lediglich den Uralt-Klassiker **Mario Bros.**!

⬇ VIRTUAL BOY

Dieser Konsolenstart verkam eher zu einem Trauerspiel: Als der Virtual Boy, den man nur an einem Tisch vernünftig benutzen konnte, Mitte der Neunziger in Japan und den USA auf den Markt kam, buhlten gerade mal vier Spiele um die Gunst der Käufer. Dies waren der Flipper **Galactic Pinball**, das Sportspiel **Mario's Tennis**, die Boxsimulation **Teleroboxer** und der Shooter **Red Alarm**. Dass dies nicht gerade die besten Voraussetzungen für einen optimalen Start waren, dürfte jedem N-ZONE-Leser einleuchten. Und so war es dann auch: Der Virtual Boy verschwand innerhalb von rund einem Jahr aus den Händlerregalen.

Schuss … und Toooor! Hier seht ihr den Vorläufer der **Pro Evolution Soccer**-Serie.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64

N64 Olé! Dieses Spiel gab euch den ultimativen Kick!

Die Fußballsimulation **Pro Evolution Soccer** ist heutzutage in aller Munde. Aber wisst ihr eigentlich, dass die Serie einst **International Superstar Soccer** hieß? Unter diesem Titel war das Rasenspektakel einst auf den Heimkonsolen Super NES, N64 und GameCube enorm populär. Vor allem **ISS 64** – so die Kurzfassung des N64-Seriendebüts – avancierte sowohl bei den Kritikern als auch bei den Spielern zum Hit-Kick des Jahres 1997. Dies lag insbesondere an den (für damalige Verhältnisse) unglaublich geschmeidigen Animationen, dem intensiven Spielgefühl, der prickelnden Stadion-Atmosphäre (inklusive euphorischen Kommentators) und dem hohen spielerischen Anspruch, dank dem auch Profis auf ihre Kosten kamen. Lediglich der hohe Verkaufspreis schreckte so manchen Fußball-Fan ab: **ISS 64** kam für 150 Mark in die Läden. Dies entspricht gemäß dem Wechselkurs exakt 76,69 Euro. Happig! ■

Christoph meint: *„Zum N64-Start gab es keine echte Alternative zu **ISS 64**. Einzig **FIFA 64** buhlte noch um die Gunst der Fußball-Freunde, aber der EA-Kick wurde dem großen Namen nicht gerecht. Konami hingegen verstand es wie kein anderes Entwicklerstudio, einerseits Serieneinsteigern ein unkompliziertes Gebolze zu ermöglichen und andererseits Profis genügend Tiefgang zu bieten. Als ich **ISS 64** neulich wieder in den Modulschacht legte, traf mich fast der Schlag: Die Rasentexturen sehen matschig aus und die Kicker bewegen sich hässlich flimmernd über den Platz."*

MASTER QUEST FÜR MEISTER-ZOCKER

Text | Christoph Kraus **Auf dieser Doppelseite widmen wir uns dem etwas anderen Zelda-Abenteuer – einem, das es nicht mal einzeln im Laden zu kaufen gab!**

In weniger als einem Vierteljahr kommt die Neuauflage des Nintendo-64-Klassikers **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** nach Europa. Das 3DS-Modul enthält nicht nur das Original-Epos, sondern auch das alternative Abenteuer namens **Master Quest**. Doch neu ist auch diese Version nicht – wir blicken auf die Entwicklung zurück … ■

SO ENTSTAND ES

Bereits während der Entstehung des Nintendo-64-Kult-Abenteuers **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** verriet Chefentwickler Shigeru Miyamoto, dass sein Team an einem Ableger werkelt. Sein Arbeitstitel: **Ura Zelda** (grob übersetzt: „das andere Zelda"). Dieser sollte, so das Programmier-Ass, ursprünglich für das Zusatzlaufwerk 64DD herauskommen und alternative Tempel sowie geheime Areale beinhalten, die nicht in der Originalversion enthalten sind. Genauer gesagt sah das Konzept vor, dass man **Ocarina of Time** ganz regulär in den Modulschacht des Nintendo 64 schiebt, während vorne ins Zusatzlaufwerk die spezielle 64DD-Cartridge kommt. So hätte der Spieler Zugriff auf das alternative Abenteuer erhalten sollen. Doch 1998, im Jahr der Veröffentlichung des N64-Epos, kam plötzlich die Kehrtwende: Die Arbeiten an **Ura Zelda** wurden pausiert, das ursprüngliche Abenteuer blieb also vorerst eigenständig. Vermutlich lag es an den geringen Erfolgsaussichten des 64DD sowie an der Tatsache, dass den Programmierern und Leveldesigern nach der langen Entwicklungszeit die Ideen fehlten, um **Ocarina of Time** wirklich sinnvoll zu verbessern. Doch in einem Interview gab Shigeru Miyamoto Anfang des neuen Jahrtausends schließlich bekannt, dass er immer noch ein großes Interesse daran hat, **Ura Zelda** – das inzwischen **Master Quest** hieß – zu veröffentlichen, notfalls als Beilage eines Videospiele-Fachmagazins. Am 13. Dezember 2002 war es schließlich so weit: **The Legend of Zelda: The Wind Waker** kam in den japanischen Handel – gemeinsam mit **Ocarina of Time Master Quest**. Zur Überraschung zahlreicher Spieler handelte es sich aber nicht um eine (wie ehemals angekündigt) erweiterte Version des Original-Abenteuers, sondern eher um eine modifizierte.

Das Bild zeigt eine sehr frühe Version von **Ocarina of Time**. Bezeichnend hierfür sind beispielsweise die miesen Texturen. Der ganze Tempel sieht identisch aus, ob Boden, Decke oder Wände.

Der Marktplatz von Hyrule war in der Alpha-Version noch äußerst spärlich frequentiert. Und dann auch noch dieser Nebel!

Das technische Grundgerüst des Nintendo-64-Epos basierte noch auf dem Code von **Super Mario 64**. Die Effekte waren aber schon damals gut gelungen.

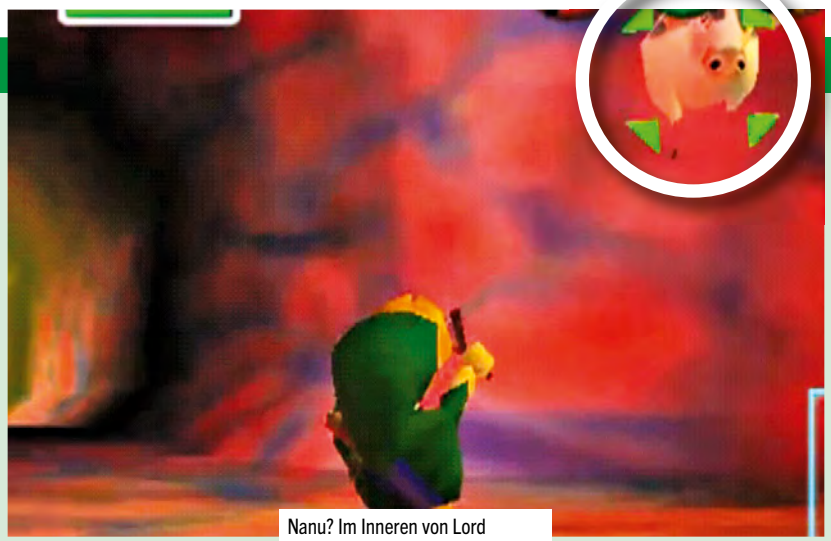
SO BEKOMMT IHR ES

Allzu schwer zu ergattern ist die **Master Quest**-Variante von **Ocarina of Time** nicht. Das Alternativ-Abenteuer lag seinerzeit der Erstauflage des GameCube-Serienablegers **The Wind Waker** bei. Das erkennt man schon an der goldenen Verpackung mit folgendem Text: „Limitierte Auflage! Beinhaltet Bonus-Disc mit zwei Spielen!“ Für die Anschaffung berappt man heute ungefähr 40 Euro. Aber Vorsicht: In allen weiteren Auflagen fehlt die Bonus-Disc. Wer also beispielsweise die Player's-Choice-Edition von **The Wind Waker** sein Eigen nennt, geht leer aus. Es gibt übrigens noch einen weiteren Bonus-Datenträger der Serie, die sogenannte **The Legend of Zelda Collector's Edition**. Diese enthält laut Packungstext „vier klassische Spiele“, nämlich **The Legend of Zelda**, **Zelda II: The Adventure of Link** (beide NES), **Ocarina of Time** und **Majora's Mask** (beide N64), jedoch nicht die **Master Quest**-Fassung. Diese Promo-Disc ist heutzutage weitaus seltener als die Erstauflage von **The Wind Waker**. Für die **Collector's Edition**, die ausschließlich gemeinsam im Set mit GameCube-Konsole und dem Rennspiel **Mario Kart: Double Dash!!** erhältlich war, berappt man mittlerweile knapp 60 Euro.

Achtung, nicht verwechseln: Nur die limitierte Erstauflage von **The Wind Waker** enthält die Alternativ-Variante von **Ocarina of Time** namens **Master Quest**, nicht jedoch die sogenannte **The Legend of Zelda Collector's Edition**!

SO GUT IST ES

Ihr fragt euch, ob ihr euch zur Einstimmung auf das kommende 3DS-Epos **Ocarina of Time 3D** die ursprüngliche Nintendo-64-Version erneut reinziehen oder dem **Master Quest**-Abenteuer den Vorzug geben sollt? Wir finden: Beide Spiele haben ihre ganz unterschiedlichen Vorzüge. Die Originalfassung besticht durch ausgeklügelte Rätsel und durchdacht designte Tempel, während die Alternativ-Variante einen wesentlich höheren Schwierigkeitsgrad aufweist. Wer jedoch den Nintendo-64-Klassiker bereits dutzendfach im Original durchgezockt hat, ist unserer Meinung nach gut damit beraten, es jetzt einmal mit **Master Quest** zu probieren. Aber warum ist das Spiel deutlich kniffliger als die alte Fassung von 1998? Es liegt schlichtweg an zahlreichen Details, die man an der jeweiligen Stelle, an der sie sich befinden, überhaupt nicht vermutet. So hängen beispielsweise im Inneren von Lord Jabu-Jabu (einem Tempel, den ihr im Verlauf des Abenteuers besucht) lauter Kühe herum, die für äußerst kuriose Rätsel zweckentfremdet werden (siehe Bilder rechts). Besser ist **Master Quest** allerdings nicht unbedingt: Viele Aufgaben sind wirr gestaltet und lassen einen spielerischen Zusammenhang vermissen. Beispielsweise leuchtet es uns nicht unbedingt ein, was Kühe in einem Tempel zu suchen haben. Euch etwa? Dann schreibt uns an redaktion@n-zone.de! Wir möchten das Thema **Master Quest** erneut aufgreifen und eure Meinung zum etwas anderen **Zelda**-Abenteuer wissen!



Nanu? Im Inneren von Lord Jabu-Jabu sorgen Kühe, die an der Wand kleben, für Verwunderung.

DIE RABBIDS
IHR VERRÜCKTER LEBENSLAUF

Text | Christoph Kraus **Wir blicken auf die Geburtsstunde der Rabbids zurück: Woher kommen sie? Warum sind sie so beliebt? Und warum war Rayman ihr Ziehvater?**

Ja, ja, wir wissen ja schon, was ihr jetzt denkt: Warum haben es die trotteligen Rabbids verdient, in der Retro-Rubrik vorgestellt zu werden, obwohl sie erst seit Dezember 2006 ihr Unwesen auf allen erdenklichen Nintendo-Konsolen treiben? Wir verraten es euch: weil ihr Ziehvater Rayman schon seit 16 Jahren nicht mehr aus der Welt der Videospiele wegzudenken ist! Er hat die verrückten Karnickel zu dem gemacht, was sie heute sind. Nur dank ihm konnten sie eine so ruhmreiche Karriere hinlegen. Fakt ist aber auch: Die große Popularität der Rabbids hat dafür gesorgt, dass die Schreihälse mittlerweile deutlich berühmter sind als Rayman selbst. Da hat er sich also mächtig ins eigene Knie geschossen. ■

1995: RAYMAN

Das erste **Rayman**-Abenteuer – erdacht von Entwickler Michel Ancel, der später die Action-Adventures **Peter Jackson's King Kong** und **Beyond Good & Evil** schuf – verknüpfte das Spielerlebnis eines erfrischenden 2D-Jump&Runs mit einem sympathischen, gliederlosen Darsteller, der die Hauptrolle darin spielte. Das Konzept ging voll auf: **Rayman** erschien nicht nur für PC und die erste PlayStation, sondern wurde selbst Jahre später noch für alle erdenklichen Konsolen umgesetzt, etwa für den Game Boy Advance. Jüngst ist sogar eine Version im DSiWare-Shop herausgekommen. Sie heimste im N-ZONE-Test neun von zehn Wertungspunkten ein und ist wirklich empfehlenswert. Sogar Fotos lassen sich neuerdings mit der DSi-Kamera aufnehmen, wenn ihr bestimmte Speicherpunkte erreicht habt.

Innovationsfaktor:

1999: RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE

Die Fortsetzung des **Rayman**-Seriendebüts ist mittlerweile für sage und schreibe zehn Plattformen erhältlich. Sie kam ursprünglich im Jahr 1999 fürs Nintendo 64 heraus und wurde 2005 unter anderem für den Nintendo DS und jüngst noch einmal für den 3DS umgesetzt. Dank sehr guter 3D-Inszenierung, witziger Zwischensequenzen und des fordernden und schrägen Spielprinzips sicherte sich **The Great Escape** auf Anhieb gute Wertungen in der Fachpresse. Doch die Entwickler müssen sich den Vorwurf gefallen lassen, dass wir uns langsam an **Rayman 2** sattgespielt haben.

Innovationsfaktor:

2003: RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC

Für die Konzeption des dritten Teils war Raymans Schöpfer Michel Ancel nicht mehr verantwortlich. Das merkt man der Qualität des Jump & Runs auch deutlich an: Während die zweite Episode der Serie noch Wertungen im Neunzigerbereich erreichte, musste sich der dritte Ableger mit hohen Siebziger-Wertungen zufriedengeben. Die Entwickler ruhten sich zu sehr auf ihren Lorbeeren aus, was das Gameplay betrifft, und auch die Geschichte um eine wild gewordene Hoodlum-Armee, die Rayman beseitigen muss, ist nicht der Weisheit letzter Schluss. Von **Hoodlum Havoc** gibt es übrigens noch keine einzige Neuauflage!

Innovationsfaktor:

2006: RAYMAN RAVING RABBIDS

Erst nach einer dreijährigen Auszeit traute sich Rayman wieder auf eine Nintendo-Heimkonsole zurück – allerdings nicht alleine. Stattdessen brachte er eine verrückte Hasenbande als Verstärkung mit: die Rabbids. Anders als die Vorgänger der **Rayman**-Serie handelt es sich diesmal allerdings nicht um ein Jump & Run der alten Schule, sondern um eine Minispielsammlung, die hauptsächlich auf schnelle Schüttelmanöver mit der Wii-Fernbedienung ausgelegt ist. Dabei zeichnet sich **Raving Rabbids** insbesondere durch die große Portion Humor aus – dank der verrückten Karnickel wird das Spiel zum Bestseller!

Innovationsfaktor:

2007: RAYMAN RAVING RABBIDS 2

Nach dem außergewöhnlich innovativen **Raving Rabbids**-Seriendebüt setzte der zweite Teil auf die bekannten Gameplay-Zutaten, nämlich auf die Mischung aus launigen Minispielen, humorigen Zwischensequenzen und hoher Partytauglichkeit. Zudem wurde langsam absehbar, dass die verrückten Karnickel deutlich zugkräftiger sind als Gastgeber Rayman. Dessen Mitwirken beschränkte sich fast gänzlich auf die Namensgebung des Spiels.

Innovationsfaktor:

2008: RAYMAN RAVING RABBIDS TV PARTY

Na, so was: Rayman will sich genüsslich in den Fernsehsessel lümmeln und sich von der Flimmerkiste berieseln lassen – doch die Rabbids machen ihm ganz schön zu schaffen. Sie haben das TV-Programm gehörig auf den Kopf gestellt und sind nun Gastgeber ihrer eigenen Spielshows, Musiksender und Sportkanäle. So kommt es, dass man in **TV Party** zahlreiche Minispiele absolviert, die Fernsehsendungen nachempfunden sind. Auch das Balance Board wird unterstützt, was der Serie einen (wenn auch nur geringen) Innovationsschub verleiht.

Innovationsfaktor:

2009: RABBIDS GO HOME

Das etwas andere **Rabbids**-Abenteuer, in dem die abgedrehten Möhrenschlemmer in einem Einkaufswagen die Landschaft unsicher machen, heimste im N-ZONE-Test respektable Wertungen ein: Im Einzelspielermodus kürten wir **Rabbids Go Home** mit 80 Prozent, für den Mehrspielermodus gab es immerhin 76 Prozent.

Innovationsfaktor:

2010: RABBIDS: DIE VERRÜCKTE ZEITREISE

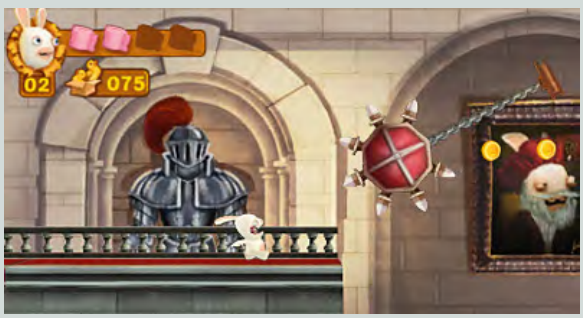
Mit fünf Spielwelten, 25 Minispielen und einem Trophäenmodus mit 70 Sammelpokalen sowie der Möglichkeit, Online-Turniere zu bestreiten, verlief die verrückte Zeitreise für die Rabbids überaus erfolgreich. Aber nicht nur die Redakteure der Fachpresse, sondern auch die Spieler wurden des Spielprinzips langsam überdrüssig. Denn Hand aufs Herz: Im Prinzip hatte sich in puncto Gameplay kaum etwas getan. Es wird also Zeit, dass sich Ubisoft für den nächsten Heimkonsolen-Ableger der abgedrehten Karnickel etwas Besonderes ausdenkt. Strengt euch mal an!

Innovationsfaktor:

2011: RABBIDS 3D

Was ist denn da los? Anstatt eine erneute Minispielsammlung zu präsentieren, stellen die Rabbids in ihrem aktuellen 3DS-Debüt die Weltgeschichte gehörig auf den Kopf. Ihr Jump & Run mit dem simplen Titelzusatz **3D** ist zwar enorm einsteigerfreundlich, allerdings ist das Leveldesign öde und der Schwierigkeitsgrad so niedrig wie der Füllstand eines Freibades im Winter. Wir vergeben einen Innovationsfaktor von null Punkten, weil es vergleichbare Jump & Runs zuhauf gibt und richtige Geistesblitze ausgeblieben sind. Schade, hier wurde großes Potenzial weitgehend ungenutzt gelassen!

Innovationsfaktor:



DIE GAME-BOY-EVOLUTION

Text | Christoph Kraus Bei der momentanen Nintendo-3DS-Euphorie könnte man glatt vergessen, wie Nintendo das mobile Zocken revolutionierte. Deshalb steht in dieser Reportage der altbekannte Game Boy im Mittelpunkt!

GAME BOY

DER PIONIER

Selbst der damalige Nintendo-Präsident Hiroshi Yamauchi hätte sich wohl in seinen kühnsten Träumen nicht ausmalen können, welchen Siegeszug die graue Konsole mit Schwarz-Weiß-Bildschirm einmal antreten würde. Das Kultgerät bestach allerdings durch eine exorbitant lange Batterielaufzeit und ein Spieleangebot, das locker mit der Software-Vielfalt des Nintendo DS mithalten kann. Der Erfolg gab Nintendos Strategie recht, sich auf das Wichtigste zu beschränken.

MARIO-REFERENZSPIEL DIESER ÄRA:
SUPER MARIO LAND

1989

GAME BOY SPECIAL EDITION

DER UNVERÄNDERTE

Mitte der Neunziger war der Game Boy nicht mehr so stark angesagt wie noch sechs Jahre zuvor, daher brachte Nintendo seine Kultkonsole in knallbunten Farben (sowie auch in Schwarz, siehe Bild) heraus. Doch der Neuanstrich konnte nicht kaschieren, dass der Game Boy seinen Zenit längst überschritten hatte: Technik und Aufmachung wirkten mittlerweile stark antiquiert. Dennoch ruhte sich Nintendo offenbar auf seinen Lorbeeren aus: Der Nachfolger ließ weiter auf sich warten …

MARIO-REFERENZSPIEL DIESER ÄRA:
SUPER MARIO LAND 2: SIX GOLDEN COINS

1995

GAME BOY LIGHT

DER HELLE

Diese Game-Boy-Variante dürfte den meisten Lesern unbekannt sein, schließlich erschien der Game Boy Light lediglich in Japan. Es handelte sich um den allseits bekannten Game Boy Pocket, jedoch verfügte das Gerät über eine integrierte Beleuchtung. So konnte man jetzt auch unter der Bettdecke oder im Dunkeln spielen – zum Beispiel **Mario's Picross**. Das Knobelspiel ist gleichzeitig das letzte für den Game Boy veröffentlichte **Mario**-Spiel, das nach dem Klempner benannt ist.

MARIO-REFERENZSPIEL DIESER ÄRA:
MARIO'S PICROSS

1997

GAME BOY POCKET

DER KOMPAKTE

Selbst ein Jahr nach der Veröffentlichung der farbigen Game Boys war immer noch kein grundrenoviertes Modell in Sicht: In der Pocket-Variante steckte dieselbe Technik, die auch schon im Gerät von 1989 verbaut war, allerdings war das Gehäuse an sich kompakter. So langsam wurde ein „echter" Nachfolger immer dringlicher, denn mit Schwarz-Weiß-Grafik und blechernem Sound lockte man 1996 niemanden mehr hinter dem Ofen vor.

MARIO-REFERENZSPIEL DIESER ÄRA:
WARIO LAND: SUPER MARIO LAND 3

1996

GAME BOY COLOR

DER FARBENFROHE

Na endlich: Fast zehn Jahre hatte sich der Ur-Game-Boy mitsamt seinen unzähligen Produktvarianten am Markt gehalten, doch 1998 war der Nachfolger längst überfällig: Der Game Boy Color stellte kräftige Farben dar, ähnelte in Form, Funktion und Handhabung aber immer noch den Vorgängern. Den **Pokémon**-Hype nutzte Nintendo, um Pikachu-Editionen der Konsole herauszubringen. Die Rufe nach einem weiteren Nachfolger hörten nicht auf.

MARIO-REFERENZSPIEL DIESER ÄRA:
SUPER MARIO BROS. DELUXE

1998

GAME BOY ADVANCE

DER KRAFTPROTZ

Mit dieser 16-Bit-Konsole bewies Nintendo, dass die Kultkonsole noch lange nicht zum alten Eisen gehörte: Der Game Boy Advance brachte gute Effekte auf den Bildschirm und ermöglichte sogar die Umsetzung von Super-Nintendo-Spielen wie **Super Mario World** oder **Zelda: A Link to the Past** ins Taschenformat. Nur die Tatsache, dass man immer noch Batterien benötigte und dass der Bildschirm schnell verkratzte, verärgerte so manchen Fan.

MARIO-REFERENZSPIEL DIESER ÄRA:
SUPER MARIO ADVANCE 2: SUPER MARIO WORLD

2001

GAME BOY ADVANCE SP

DER KLAPPBARE

Jetzt ging es Schlag auf Schlag: Nur zwei Jahre nach der Veröffentlichung des Game Boy Advance brachte Nintendo die erste Produktvariante in den Handel. Beim SP-Modell handelte es sich um den ersten Game Boy zum Aufklappen. Auch die Hintergrundbeleuchtung war neu. Mies: Zum Anschluss eines Kopfhörers benötigte man einen (separat erhältlichen) Adapter, der knapp acht Euro kostete. Das roch nach Abzocke! Der GBA SP war vom Start weg ein voller Erfolg.

MARIO-REFERENZSPIEL DIESER ÄRA:
MARIO & LUIGI: SUPERSTAR SAGA

2003

GAME BOY MICRO

DER ZWERG

Der Game Boy Micro war der letzte offiziell veröffentlichte „Spieljunge" – und floppte kolossal. Er sollte handlich und kompakt sein, doch viele Fans störten sich an der Tatsache, dass er – im Gegensatz zu den Vorgängermodellen – keine Game-Boy-Color-Module mehr schluckte. Zudem bot die Konsole keinerlei Neuerungen gegenüber dem bisherigen Game Boy Advance, abgesehen davon, dass austauschbare Frontplatten angekündigt wurden. Doch die erschienen nie.

MARIO-REFERENZSPIEL DIESER ÄRA:
MARIO POWER TENNIS

2005

Euer Spieleberater für Wii und DS: Unsere Profi-Tricks richten sich an Vollblut-Nintendo-Fans und helfen, wenn's nicht mehr weitergeht …

LEGO STAR WARS III THE CLONE WARS

Wii – Cheats

Die Macht ist wieder einmal stark auf der Wii. Im inzwischen dritten in der LEGO-Welt angesiedelten **Star Wars**-Teil für die Wii gibt es erneut zahlreiche freischaltbare Objekte, die ihr euch mittels Cheats zu eigen machen könnt. Neben zusätzlichen Spielfiguren könnt ihr mit diesen hilfreichen Codes auch euren Punktestand aufbessern oder eure Lebensenergie regenerieren. Gebt die Cheats einfach im dafür vorgesehenen Code-Menü ein, das ihr in den Optionen findet. Damit wird der Kampf gegen die Bauklötzchen-Bedrohung zum Kinderspiel!

3F5L56	Perfekte Strahlen-Abwehr
x1v4n2	Dunkle Seite
gchp7s	Schnelles Bauen
j46p7a	Unverwundbarkeit
csd5na	Minikit-Detektor
b1d3w3	Super Speeders
yzphuv	Zweifacher Punktestand
43t5e5	Vierfacher Punktestand
sebhgr	Sechsfacher Punktestand
byfsaq	Achtfacher Punktestand
n1ckr1	Zehnfacher Punktestand
6mz5ch	Klötzchen-Magnet
2d7jns	Herzen-Regeneration
qd2c31	Figuren-Klötzchen
bs828k	Super-Lichtschwert-Schnitt
c4es4r	Zweifach-Klinge
4gt3vq	In der Dunkelheit glühen
5u9fjk	Obi-Wan Kenobi
9aa4dw	Anakin Skywalker
sz824q	Padme Amidala
j9hnf9i	Obi-Wan Kenobi
f9vuyj	Anakin Skywalker
8x87u6	Padme Amidala
smn259	Commander Cody
csqtmb	Yoda
3neuxc	Lieutenant Thire
ayrec9	Jek
4ptp53	Rys
2vj9th	Ahsoka
mespts	Jar Jar Binks
mw3qyh	Captain Rex
aka9bb	V-19 Torrent Starfighter
bnje79	Waxer

q5q39p	Boil
8nvrwj	Mace Windu
jrpr2a	Commander Ponds
hgbctq	Ki-Adi-Mundi
pywj6n	Kit Fitso
5xzqsv	Commando Stone
2vg95b	Aayla Secura
c7m3du	Kriegsschiff der Republik
7cb6ns	Commander Bly
vruvsz	Wag Too
mkuyq8	Luminara Uunduli
btvtz5	Barriss Offee
np5gtt	Klonkrieger
z87pau	R3-S6
rz5huv	R2-D2
bud4vu	Plo Koon
l4lcdv	Plo Koons Jedi Starfighter
574226	C-3PO
zkxg43	Nahdar Vebb
u25hfc	Commander Fil
wxutwy	Schwer bewaffneter Klonkrieger
eub8ug	Hevy
jb9e5s	Echo
g2bfen	Adi Gallia
wufdya	Eeth Koth
nhme85	Cad Bane
m2v1jv	Aurra Sing
2klw5r	Robonino
g4n7c2	Shahan Alama
4axty4	HELIOS 3D
eabpcp	IG-86
qegu64	Kommando-Droide
2kef2d	Magna-Wächter
ewr7wm	Count Dooku
ng6pyx	Admiral Yularen
5kzq4d	Jango Fett

5mxsya	R4-P17
bjb94j	Neimoidianer
5y7ma4	Kampf-Droide
mjkdv5	Super-Kampf-Droide
c686pk	Gonk-Droide
sm3y9b	LEP Hilfs-Droide
2c8nhp	Gold-Super-Kampf-Droide
gd6fx3	Captain Typho
zqrn85	Königin Neeyutnee
j2jndd	Dropship der Republik
lsu4lj	Kampf-Droiden-Kommandant
5a7xyx	Hondo Hohnaka
bh2ehu	Pirat Ruffian
ea4e9s	Senator Kharrus
t4k5L4	Die Twilight
fyvshd	Tee Watt Kaa
hebhw5	Turk Falso
j3mfjz	Kreuzer der Republik
u2t4sp	Forschungs-Droide
r35y7n	Lurman-Bewohner
pe7fgd	TX-20
gafzud	Geonosis-Wache
mp9dre	Trainings-Klonkrieger
9u4tf3	Bib Fortuna
qgenfd	Untoter Geonosianer
9muts2	Zerstörer-Droide
xtl6y3	Y-Wing Starfighter
g65kjj	Schwerer Super-Kampf-Droide
bet7cu	Medizinische Fregatte (Torpedos)
77qejl	H-Type Nubian Yacht
7pmc3c	R6-H5
h68d3k	Kit Fitsos Jedi Starfighter
bqcxwr	Angriffsschiff der Republik
hq7bvd	Klon-Pilot
s6grnz	MSE-6
hrx2uk	Jedi-Schiff

5c62yq	Sionver Boll
zy3ae2	Arc-170 Starfighter (Schnellfeuer)
gehx6c	Bail Organa
v4wmjn	Luxus-Droide
db7zqn	Onaconda Farr
9q7yct	Senator Philo
s4y7vw	Senats-Kommando (Republik)
epbplk	Senats-Kommando
wsfzzq	Gammoreaner-Wache
7fnu4t	General Grievous
yg9dd7	Asajj Ventress
272y9q	Admiral Ackbar (Klassisch)
d8sngj	Captain Antilles (Klassisch)
66uu3t	Chewbacca (Klassisch)
kfdbxf	Han Solo (Klassisch)
eraewe	Lando Calrissian (Klassisch)
2d3d3l	Prinzessin Leia (Klassisch)
pg73hf	Luke Skywalker (Klassisch)
ffbu5m	Obi-Wan Kenobi (Klassisch)
lkhd3b	Qui-Gon Jinn (Klassisch)
pzmqnk	Rebellen-Kommando (Klassisch)
drglws	Wedge Antilles (Klassisch)
ty2byj	Bobba Fett (Klassisch)
fuw4c2	Greedo (Klassisch)
qh68ak	Darth Maul (Klassisch)
qxy5xn	Darth Sidius (Klassisch)
fm4jb7	Darth Vader (Klassisch)
nmjfbl	Vom Kampf gezeichneter Darth Vader (Klassisch)
egqq4v	Vaders Schüler (Klassisch)
5w6fgd	Imperiale Wache (Klassisch)
7gfncq	Klon-Schatten-Trooper
hpe7pz	Stormtrooper (Klassisch)
gc2xsa	Tusken-Räuber (Klassisch)
mb9emw	Dr. Nuvo Vindi
zp8xvh	Wat Tambor
tkcyuz	Lok Durd
4592wm	Poggle der Geringere

qfyxmc	Nute Gunray
4vvyqv	Whorm Loathsom
5c62yq	Kanzler Palpatine
NH2405	Großer Moff Tarkin
mell07	Savage Opress
z7h46t	AT-RT
aa279h	AT-AP Walker
vbezez	AT-TE
p8z9m5	RX-200 Tank
ymwv33	BARC Speeder
rylvnw	Super-Panzer
c9prkp	AAT
nacmgg	Dwarf-Spider-Droide
t7xf9z	Hailfire-Droide
7nec36	0G-9 Zielsuchender Spinnen-Droide
59uu88	STAP
3nqgyL	Piraten-Speeder-Panzer
3re9xv	Starhawk Speeder-Bike
25fmvt	Obi-Wans Jedi Starfighter
kddqvd	Sklave I
xpy46k	Stealth-Schiff
7rl23g	Soulless One (Schnellfeuer)
jsbljs	Trident Angriffsschiff
pj2u3r	Geonosianischer Solar-Segler
npgg24	Hyena Bomber
7w7k7s	Vulture-Droide
edenec	Geonosianischer Starfighter
6lt4ql	Neimodianisches Schiff
z567hr	Piraten-UFO (Raketen)
hj5hhd	Magna-Wächter Starfighter
lq2svt	Xanadu Blood
mhg3xb	Die Halo (Schnellfeuer)

YU-GI-OH! 5D'S WORLD CHAMPIONSHIP 2011

OVER THE NEXUS

DS – Freischaltbares

5Ds Standard-Disk: Spielt das Spiel durch.
Blackbird: Erlangt einen S-Rang in allen royalen Kämpfen.
Duel Phantom: Wenn ihr mit Misaki unterwegs seid, sprecht mit dem Geist.
DWE-CG: Spielt das Spiel durch und sprecht anschließend mit Klaus.
Goldene Schild-Disk: Spielt das Spiel durch, redet mit Ransborg und meistert seine Aufgabe.
King Replica Modell: Spielt das Spiel durch und redet mit Jack.
KPC-000: Im vierten Stock des Appartements benutzt ihr den Glücksschlüssel.
Yuseis Kostüm: Hinter der Garage von Team 5D
Leos maßgefertigte Disk: Außerhalb des Security-Sektors
Glücksschlüssel: Redet mit der Figur hinter der Garage von Team 5D.
Suit Style: Im vierten Stock des Appartements benutzt ihr den Glücksschlüssel.
Glücksrad: Erlangt einen S-Rang in allen Kampf-Rennen.
Yusei-Go: Erlangt einen S-Rang in allen Zeit-Rennen.

Nach wie vor sind die **Yu-Gi-Oh!**-Spiele bei Fans in aller Welt sehr beliebt – und nach wie vor dürfen DS-Besitzer sich jedes Jahr über mindestens einen Ableger für das Handheld freuen. Im neuesten Abenteuer müsst ihr euch erneut in spannenden Karten-Duellen gegen eure Feinde beweisen. Damit ihr dabei auch erfolgreich seid, verraten wir euch, wie ihr bestimmte Items im Spiel freischalten könnt.

DE BLOB 2

Wii – Cheats

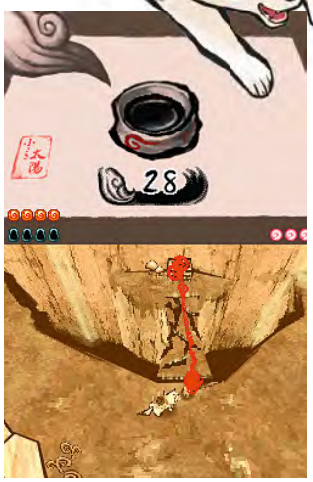
De Blob 2 war zu Beginn des Spielejahres 2011 eines der absoluten Wii-Highlights. Der namensgebende Schleimklumpen verbreitet wie auch schon im Vorgänger jede Menge gute Laune und zauberte uns im Test immer wieder ein Lächeln aufs Gesicht. Die Entwickler haben übrigens drei Cheats in das Hüpf-Abenteuer integriert, die das Leben des Blobs gewaltig erleichtern. Welche das sind, das verraten wir euch hier. Viel Spaß!

Zeit-Bonus: Haltet den C- und den Z-Knopf gedrückt und drückt 1, 2, 1, 2, um einen gewaltigen Zeitbonus zu erhalten.
Erhöhte Verteidigung: Haltet den C- und den Z-Knopf gedrückt und drückt 1, 2, 1, 1, um eure Abwehr zu verbessern.
Extra-Leben: Haltet den C- und den Z-Knopf gedrückt und drückt 1, 1, 2, 2, um ein zusätzliches Leben herbeizuzaubern.

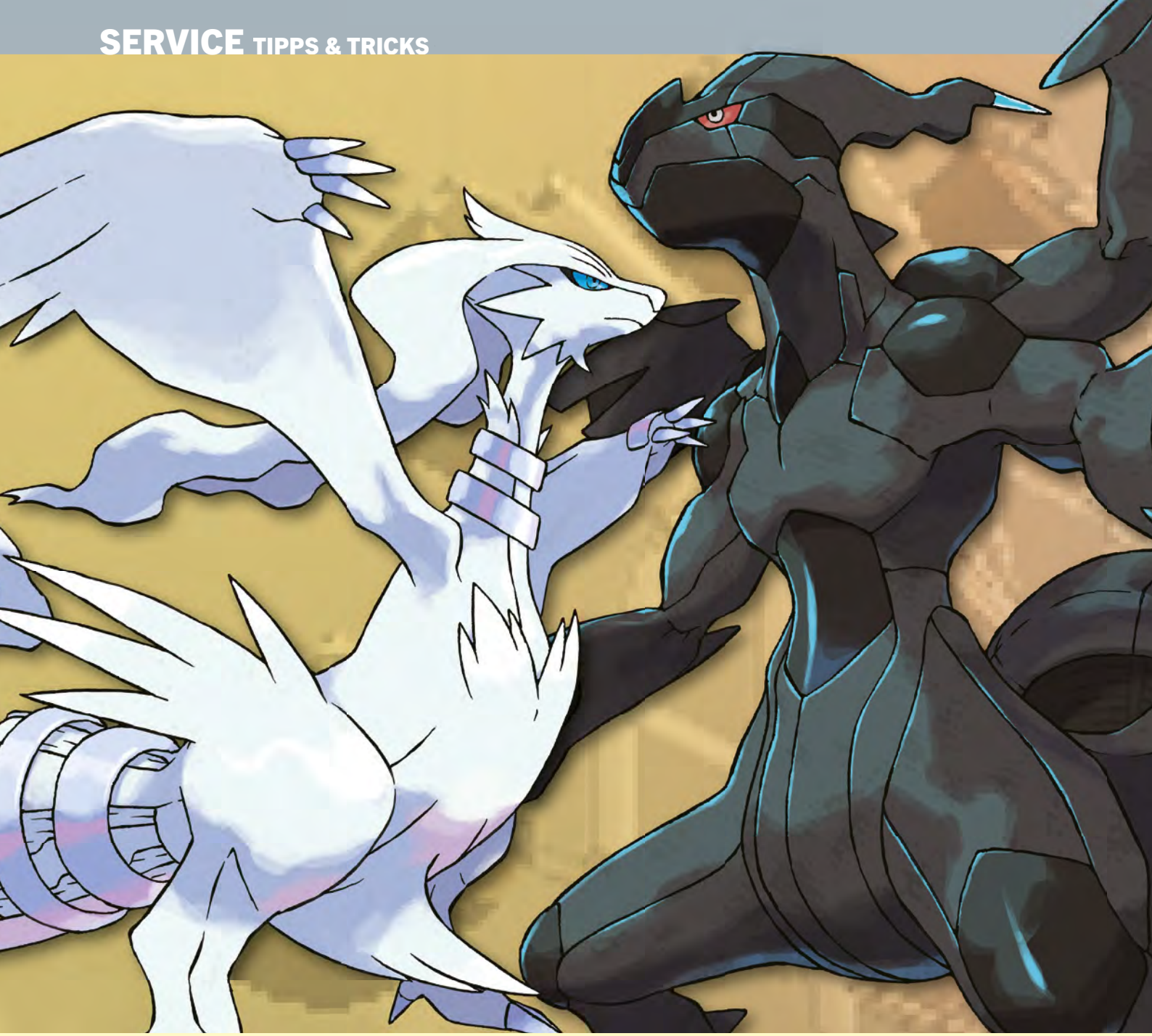
OKAMIDEN

DS – Freischaltbares

Der göttliche Wolfen-Welpe Chibiterasu hat in Capcoms DS-Action-Adventure alle Pfoten voll zu tun, um die Welt Nippon vor dem Bösen zu bewahren. Erfüllt ihr beim Spielen auch noch spezielle Bedingungen, könnt ihr nette Extras wie beispielsweise einige alternative Kostüme für euren Protagonisten freischalten. Wir verraten euch, welche Geheimnisse das vielleicht letzte große DS-Highlight bereithält!



Dunkle Sonne (Dunkler Chibi): Meistert das Spiel.
Karma-Comeback (Amaterasu): Meistert das Spiel.
Neues Spiel + (Startet ein neues Spiel mit allen Items im Inventar): Meistert das Spiel und legt einen neuen Speicherstand an.
Legende des Mondes (Eis-Kostüm): Komplettiert die Schatz-Liste.
Maler-Legende (Ishakus Rüstung): Komplettiert das Bestiarium.



POKÉMON SCHWARZ/WEISS KAMPFTIPPS

Text | Stephan Gerner

Keine Angst mehr vor Mehrspieler-Duellen: Dank unserer Tipps seid ihr den Herausforderungen gegen menschliche Gegner bestens gewachsen!

Ihr habt **Pokémon Schwarz & Weiß** längst durchgespielt, die Arenaleiter im Handumdrehen bezwungen und die Top Vier mühelos in ihre Schranken verwiesen? Sehr gut! Aber einen großen Reiz des Spiels machen die spannenden Duelle gegen menschliche Gegner aus, sei es im Internet oder sogar auf einer offiziellen Pokémon-Weltmeisterschaft. Wir verraten euch, was ihr wissen müsst, um bei solchen Turnieren die besten Karten zu haben.

ALLGEMEINE TIPPS

Ein gutes Pokémon-Team aufzubauen, das bedeutet mehr, als die sechs erstbesten Pokémon mitzunehmen, die ihr in euren Boxen findet. Wenn ihr die folgenden sechs goldenen Regeln einhaltet, wird euer Team besser.

Regel 1: Verwendet viele verschiedene Typen!

Versucht, möglichst viele verschiedene Pokémon-Typen in euer Team aufzunehmen. Ein reines Wasser-Team beispielsweise besiegt zwar jedes Feuer-Pokémon problemlos, hat aber keine Chance gegen Pokémon vom Typ Elektro oder Pflanze.

Regel 2: Nutzt den Typvorteil!

Alle 17 Pokémon-Typen haben Vor- und Nachteile zueinander. Nutzt dieses Wissen und greift etwa ein Wasser-Pokémon vorwiegend mit Attacken vom Typ Elektro oder Pflanze an. Wir verraten euch, mit welchen Typen ihr gegen welche Gegner die besten Karten habt:

Gegnerischer Pokémon-Typ	Greift an mit …	Greift nicht an mit …
Boden	Eis, Pflanze, Wasser	Elektro *, Gift, Gestein
Drache	Drache, Eis	Elektro, Feuer, Pflanze, Wasser
Eis	Feuer, Gestein, Kampf, Stahl	Eis
Elektro	Boden	Elektro, Flug, Stahl
Feuer	Boden, Gestein, Wasser	Eis, Feuer, Käfer, Pflanze, Stahl
Flug	Eis, Elektro, Gestein	Boden *, Käfer, Kampf, Pflanze
Geist	Geist, Unlicht	Gift, Käfer, Kampf *, Normal *
Gestein	Boden, Kampf, Pflanze, Stahl, Wasser	Feuer, Flug, Gift, Normal
Gift	Boden, Psycho	Gift, Käfer, Kampf, Pflanze
Käfer	Feuer, Flug, Gestein	Boden, Kampf, Pflanze
Kampf	Flug, Psycho	Gestein, Käfer, Unlicht
Normal	Kampf	Geist *
Pflanze	Eis, Feuer, Flug, Gift, Käfer	Boden, Elektro, Pflanze, Wasser
Psycho	Geist, Käfer, Unlicht	Kampf, Psycho
Stahl	Boden, Feuer, Kampf	Drache, Eis, Flug, Geist, Gestein, Gift *, Käfer, Normal, Pflanze, Psycho, Stahl, Unlicht
Unlicht	Käfer, Kampf	Geist, Psycho *, Unlicht
Wasser	Elektro, Pflanze	Eis, Feuer, Stahl, Wasser

* Gegen diesen Typ ist das Pokémon resistent, jeder Angriff wird garantiert fehlschlagen!

Achtung! Bei Doppeltypen beeinflussen sich die beiden Elementklassen gegenseitig. Beispiel: Rexblisar ist vom Typ Pflanze/Eis. Feuer-Attacken treffen es mit vierfacher Stärke, da sowohl Pflanze als auch Eis im Nachteil gegen Feuer sind. Morlord hingegen ist trotz seines Wasser-Typs immun gegen Elektro-Attacken, da sein zweiter Typ Boden resistent gegen Starkstrom-Angriffe ist.

Regel 3: Sichert euch den STAB!

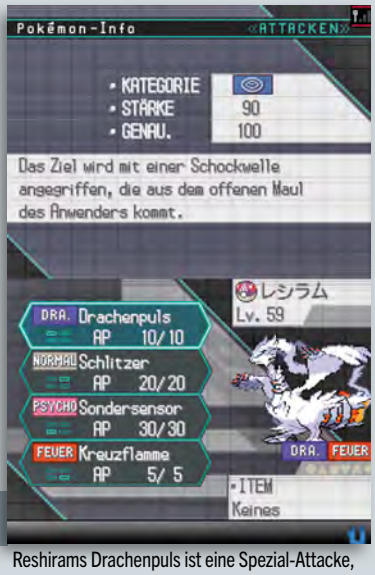
Die Abkürzung STAB steht für „Same Type Attack Bonus“ (engl. „Gleicher-Typ-Angriffsbonus“) und greift, wenn ein Pokémon eine Attacke seines eigenen Typs einsetzt, beispielsweise wenn ein Pflanzen-Pokémon eine Pflanzen-Attacke einsetzt. In diesem Fall wird der Angriff um 50 % verstärkt. Andererseits kann es auch eine interessante Idee sein, mit gegensätzlichen Attacken den Gegner zu überraschen. Das Wasser-Pokémon Garados beispielsweise kann tatsächlich die Feuer-Attacke Feuersturm erlernen. Ihr solltet je nach Situation abwägen: Steht dieses Garados einem Pflanzen-Pokémon gegenüber, sollte es aufgrund des Typ-Vorteils auf jeden Fall Feuersturm einsetzen. Hat der Gegner aber einen Typ, bei dem es aufs Gleiche herauskommt, ob ihr mit Wasser oder Feuer angreift, dann verwendet eine Wasser-Attacke, um den STAB zu erhalten.

Regel 4: Unterscheidet physische Angriffe von Spezial-Angriffen!

Neben Angriff und Verteidigung hat jedes Pokémon auch einen Wert für Spezial-Angriff und Spezial-Verteidigung. Das kommt daher, dass sämtliche Attacken in zwei verschiedene Schadensklassen aufgeteilt sind: Physische Attacken und Spezial-Attacken. Der normale Angriffs- bzw. Verteidigungswert legt fest, wie stark eine physische Attacke den Gegner trifft, während durch Spezial-Angriff und Spezial-Verteidigung die Stärke einer Spezial-Attacke festgelegt wird. Zur welcher Gattung eine Attacke gehört, könnt ihr durch ein kleines Symbol erkennen: Ein gelber Stern auf rotem Grund steht für eine physische Attacke, hellblaue Kreise auf dunkelblauem Grund hingegen für eine Spezial-Attacke. Wenn bei eurem Pokémon also der Spezial-Angriffswert deutlich höher als der normale Angriffswert ist, dann versucht, hauptsächlich Spezial-Angriffe einzusetzen.

Regel 5: Lasst eure Pokémon zusammenarbeiten!

Vor allem bei Doppel- und Dreierkämpfen ist es sehr wichtig, dass eure Pokémon aufeinander abgestimmt sind. Ein Beispiel gefällig? Die Attacke Erdbeben trifft das gesamte Kampffeld, sowohl alle gegnerischen Pokémon als auch eure eigenen Mitkämpfer. Flug-Pokémon sind allerdings immun gegen Boden-Attacken wie Erdbeben. Setzt also Erdbeben ein und schickt als zweites Pokémon ein Flug-Monsterchen in die Arena. So trefft ihr alle Gegner, euer eigener Teamkamerad bleibt aber verschont. Eine ebenso beliebte Strategie ist es, die Attacke Explosion einzusetzen, die zwar den Angreifer besiegt, allen anderen (eigenen sowie gegnerischen) Pokémon aber stolze 250 Schadenspunkte zufügt, was höchstwahrscheinlich ebenfalls ein K. o. zur Folge hat. Euer zweites Pokémon sollte nun Schutzschild einsetzen, denn diese Attacke schützt es eine Runde lang vor jeglichem Kampfschaden, auch vor der Explosion.



Reshirams Drachenpuls ist eine Spezial-Attacke, wie wir an den blauen Kreisen erkennen. Hoffentlich ist Reshirams Spezial-Angriffswert hoch genug!

Regel 6: Gebt euren Pokémon Items mit!

Ideal sind solche Items, die entweder einen Attackentyp verstärken oder Beeren, die einen bestimmten Statuseffekt heilen. Die Maronbeere etwa eignet sich zur Kombination mit der Attacke Erholung. Grund: Bei der Erholung werden die Kraftpunkte eures Pokémon wiederhergestellt, dafür schläft euer Monsterchen aber ein. Die Maronbeere weckt es sofort wieder auf. Und falls euch mal kein passendes Item einfällt, sind Überreste nie verkehrt. Sie stellen nach jeder Runde einen Teil der Kraftpunkte wieder her.

GENE – DAS GEHEIMNIS DER SIEGERTYPEN

Was sind Gene?

Gene (auch DV = Determinant Value genannt) sind spezielle Werte, die dem Pokémon angeboren sind. Sie werden zufällig festgelegt, wenn das Pokémon aus dem Ei schlüpft oder euch in der Wildnis begegnet. Für jeden einzelnen der sechs Statuswerte kann der Wert der Gene zwischen 0 und 31 liegen – je höher, desto besser!

Lassen sich die Gene im Spiel anzeigen?

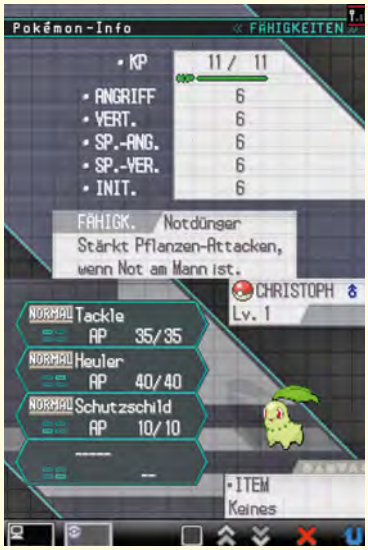
Nein, die Gene sind unsichtbar. Ihr könnt euch aber behelfen, indem ihr mehrere Exemplare von dem Pokémon züchtet, das ihr zu einem mächtigen Kämpfer hochtrainieren wollte. Diese vergleicht ihr miteinander und entscheidet euch schließlich für das Pokémon mit den besten Genen.

Können die Gene noch genauer ermittelt werden?

Wir können uns damit zufriedengeben, dass Florian das beste unserer vier Endivies ist. Wir können aber auch versuchen, die ganz genauen Werte der Gene zu berechnen, um anhand derer zu entscheiden, ob Florian wirklich gut genug ist oder ob wir nicht lieber noch weitere Endivies züchten sollten, um ein noch besseres Exemplar zu erhalten. Die Formel dazu lautet:

Gene = (Statuswert / Wesen – 5) x 100 / Level – 2 x Basiswert – EV / 4

Wir erklären euch die Bestandteile dieser Formel, indem wir beispielhaft Florians Gene für den Angriff berechnen.



Noch ist dieses junge Endivie klein und schwach, aber vielleicht schlummert in ihm ein unschlagbarer Siegertyp. Wir finden es heraus!

Zucht-Haus: In dieser Pension auf Route 3 könnt ihr eure Pokémon nicht nur trainieren lassen, sondern sogar neue Exemplare züchten.

Wie vergleiche ich die Pokémon?

Zur Antwort Frage haben wir vier verschiedene Endivies gezüchtet und sie mit prägnanten Spitznamen versehen, damit wir sie besser auseinanderhalten können: Tom, Christoph, Kilian und Florian. Alle vier Endivies sind auf Level 1 aus dem Ei geschlüpft. Sehen wir uns die Statuswerte an, fallen keine gravierenden Unterschiede auf:

Endivie	Kraftpunkte (KP)	Angriff	Verteidigung	Spezial-Angriff	Spezial-Verteidigung	Initiative
Tom	12	6	6	5	6	5
Christoph	11	6	6	6	6	6
Kilian	12	6	6	5	6	6
Florian	12	6	6	6	6	5

- Der Statuswert ist der Wert, der im Spiel angezeigt wird, wenn wir uns den Statusbildschirm anschauen, in Florians Fall also 30.
- Auch das Wesen des Pokémon (z. B. Frech, Mutig, Pfiffig usw.) beeinflusst den Statuswert. Einige Wesen sind neutral, verändern also keine Werte. Die anderen Wesen beeinflussen jeweils einen Wert positiv, einen anderen negativ. In der Formel muss anstelle des Wesens bei positiver Beeinflussung der Wert 1,1 eingesetzt werden, bei negativer Beeinflussung der Wert 0,9. Wenn das Wesen den Wert nicht beeinflusst, tragen wir hier 1,0 ein. Die folgende Tabelle gibt einen Überblick, welches Wesen welche Werte beeinflusst. Unser Florian ist forsch, was den Angriffswert nicht beeinflusst, daher tragen wir 1,0 ein.
- Der Level ist der Level, den das Pokémon erreicht hat, in unserem Fall also 20. Die Berechnung wird umso genauer, je höher der Level des Pokémon ist. Bei einem niedrigen Level sind Ungenauigkeiten sehr wahrscheinlich.
- Den Basiswert müssen wir im Internet nachschlagen und stellen fest, dass Endivie einen Angriff-Basiswert von 49 hat. Die Basiswerte aller Pokémon findet ihr auf vielen Fanseiten.
- Die EV betragen in unserem Beispiel noch 0. Habt ihr euer Pokémon bereits in Kämpfen trainiert, müsst ihr einen guten Überblick über die EV-Verteilung behalten.

Wesen	Positive Beeinflussung	Negative Beeinflussung
Forsch	Spezial-Verteidigung	Initiative
Frech	Angriff	Spezial-Verteidigung
Froh	Initiative	Spezial-Angriff
Hart	Angriff	Spezial-Angriff
Hastig	Initiative	Verteidigung
Hitzig	Spezial-Angriff	Spezial-Verteidigung
Kühn	Verteidigung	Angriff
Lasch	Verteidigung	Spezial-Verteidigung
Locker	Verteidigung	Initiative
Mäßig	Spezial-Angriff	Angriff
Mild	Spezial-Angriff	Verteidigung
Mutig	Angriff	Initiative
Naiv	Initiative	Spezial-Verteidigung
Pfiffig	Verteidigung	Spezial-Angriff
Ruhig	Spezial-Angriff	Initiative
Sacht	Spezial-Verteidigung	Spezial-Angriff
Scheu	Initiative	Angriff
Solo	Angriff	Verteidigung
Still	Spezial-Verteidigung	Angriff
Zart	Spezial-Verteidigung	Verteidigung

Tragen wir sämtliche Werte in die Formel ein, erhalten wir für Florian die folgende Gleichung: **Gene = (30 / 1 – 5) x 100 / 20 – 2 x 49 – 0 / 4**

Der Taschenrechner liefert uns ein Ergebnis von 27, was ein durchaus akzeptabler Wert ist. Mittels einer exakten Überprüfung konnten wir später feststellen, dass unser Florian beim Angriff tatsächlich die maximalen Gene von 31 hat. Dass wir bei der Berechnung nur auf 27 gekommen sind, liegt an Ungenauigkeiten, die daher kommen, dass das Pokémon noch auf einem niedrigen Level war. Der Idealfall wäre natürlich ein Pokémon, bei dem die Werte aller sechs Gene 31 betragen. So ein Super-Pokémon ist zwar theoretisch denkbar, aber sehr unwahrscheinlich. Ihr müsst daher Abstriche machen und euch mit einem Pokémon auch dann zufriedengeben, wenn nur drei oder vier DV-Werte um 30 herum liegen (28 oder 29 sind auch noch völlig okay). Die schlechteren Werte könnt ihr ausgleichen, indem ihr die Fleißpunkte (EV) entsprechend verteilt.

FLEISSPUNKTE (EV)

Wenn ihr das Hauptabenteuer abgeschlossen habt, dann besitzt ihr je nach Edition bereits Reshiram oder Zekrom, das Cover-Pokémon eurer Edition. Das jeweils andere lässt sich nur per Tausch ergattern. Zusätzlich warten im Spiel jedoch noch einige andere legendäre Pokémon darauf, von euch eingefangen zu werden. Wir verraten euch, wo ihr sie findet!

Was sind Fleißpunkte?

Fleißpunkte (auch EV = Effort Value genannt) sind spezielle Punkte, die eure Pokémon für gewonnene Kämpfe erhalten. Die Fleißpunkte wirken sich auf die Statuswerte eures Pokémon positiv aus und sollten daher nicht unterschätzt werden.

Lassen sich die Fleißpunkte im Spiel anzeigen?

Nein, die Fleißpunkte sind genau wie die Gene im Spiel unsichtbar. Wer ernsthaftes EV-Training betreibt, sollte daher mit Strichlisten arbeiten, um den Überblick zu behalten.

Ist die maximale Anzahl der Fleißpunkte begrenzt?

Ja. Auf jeden Statuswert können maximal 255 Fleißpunkte verteilt werden. Zudem kann jedes Pokémon insgesamt maximal 510 Fleißpunkte sammeln. Wenn ihr die Fleißpunkte gleichmäßig auf alle Statuswerte verteilen wollt, dann erreicht ihr 85 pro Wert (510 / 6 = 85). Ihr könnt aber auch zwei Werte auf den maximalen EV-Wert von 255 bringen und die vier anderen Werte dafür bei 0 belassen. Ganz wie ihr wollt!

Wie erhalte ich Fleißpunkte?

Für jedes Pokémon, das ihr besiegt (egal ob wild oder in einem Trainerkampf) erhält jedes eurer Pokémon, das am Kampf beteiligt war, ein bis drei Fleißpunkte für einen bestimmten Wert. Das wird nicht zufällig bestimmt, sondern ist unveränderlich festgelegt. Für ein besiegtes Terribark etwa erhaltet ihr in jedem Fall zwei Fleißpunkte für den Angriff. Falls mehrere eurer Pokémon am Kampf beteiligt waren, werden die Fleißpunkte nicht aufgeteilt, sondern vervielfältigt. Wenn eure Pokémon das Terribark also zu zweit besiegt haben, dann gibt es jeweils zwei Fleißpunkte für beide Monsterchen. Das gilt auch, wenn ein Pokémon gar nicht aktiv gekämpft hat, sondern nur einen EP-Teiler trägt.

Training nach Plan: Wenn Endivie Klikk besiegt, erhält es einen Fleißpunkt für die Verteidigung.

Wert	Ort	Zu besiegende Pokémon
Kraftpunkte (KP)	Nevaio City (Surfer)	Flunschlik (2 EV)
Angriff	Route 1	Kukmarda (1 EV), Terribark (2 EV), Zurrokex (1 EV)
Verteidigung	Elektrolithhöhle	Sendimantur (2 EV), Kastadur (1 EV), Klikk (1 EV)
Spezial-Angriff	Turm des Himmels	Lichtel (1 EV), Pygraulon (1 EV)
Spezial-Verteidigung	Marea City (Surfer)	Quabbel (1 EV)
Initiative	Route 1 (Surfer)	Barschuft (2 EV)

Besiegt nur die Pokémon, die in der Tabelle angegeben sind. Begegnet euch ein anderes Pokémon, flieht aus dem Kampf, da ihr sonst durch den Sieg gegen ein außerplanmäßiges Pokémon eure EV-Verteilung verfälschen würdet.
Beispiel: Wenn ihr auf Verteidigung trainieren wollt, dann begebt euch in die Elektrolithhöhle und besiegt dort ausschließlich Sedimantur, Kastadur und Klikk. Sollte ein anderes Pokémon auftauchen, beendet den Kampf. Macht euch für jedes besiegte Kastadur oder Klikk einen Strich auf eurer Strichliste, für jedes Sedimantur zwei Striche.

Ich habe einen Fehler gemacht! Kann man Fleißpunkte wieder löschen?

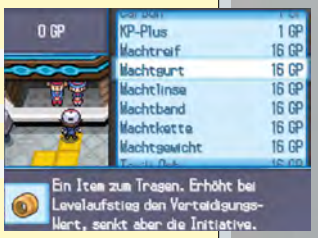
Es kann natürlich vorkommen, dass ihr ein falsches Pokémon besiegt, wodurch ihr Fleißpunkte für einen falschen Wert erhaltet, was euer schönes EV-Training durcheinanderbringen würde. Für solche Fälle gibt es bestimmte Beeren, dank derer sich Fleißpunkte wieder löschen lassen. Der Verzehr einer solchen Beere setzt den EV-Wert auf 100 zurück. Ist der Wert bereits unter 100, wird er um 10 Punkte gesenkt. Beispiel: Ein Pokémon hat 137 Angriff-Fleißpunkte. Gebt ihr ihm eine Setangbeere zu fressen, sinkt der Wert auf 100. Eine zweite Setangbeere würde den Wert dann auf 90 senken.

Beere	Wert
Granabeere	Kraftpunkte
Setangbeere	Angriff
Qualotbeere	Verteidigung
Honmelbeere	Spezial-Angriff
Labrusbeere	Spezial-Verteidigung
Tamotbeere	Initiative

Gibt es keine schnelleren Methoden?

EV-Training kann sehr zeitaufwendig sein. Es besteht aber die Möglichkeit, die Sache zumindest ein Stück weit zu beschleunigen. Dazu könnt ihr sogenannte Vitamine an eure Pokémon verfüttern. Jedes Vitamin erhöht einen bestimmten Wert um 10 Fleißpunkte. Die Zusammengehörigkeit der Vitamine und Werte lässt sich der folgenden Tabelle entnehmen:

Vitamin	Wert
KP-Plus	Kraftpunkte
Protein	Angriff
Eisen	Verteidigung
Kalzium	Spezial-Angriff
Zink	Spezial-Verteidigung
Carbon	Initiative



Teuer, aber lohnenswert: Die Macht-Items erhaltet ihr als Preise in der Kampfmetro. Gebt ihr sie euren Pokémon zu tragen, ernten die Monsterchen zusätzliche Fleißpunkte.

Die Vitamine können für 9.800 PokéDollar pro Stück in den PokéMärkten erworben werden oder sind für jeweils einen Gewinnpunkt in der Kampfmetro erhältlich. Beachtet aber, dass ein Pokémon nur maximal zehn Vitamine pro Sorte fressen wird. Wollt ihr also den Angriffswert auf das Maximum von 255 Fleißpunkten bringen, dann verfüttert zehn Proteine an euer Pokémon, was 100 Fleißpunkten entspricht. Die restlichen 155 Fleißpunkte müsst ihr auf die herkömmliche Methode erlangen.
Eine weitere Möglichkeit stellen die verschiedenen Macht-Items (z. B. Machtreif, Machtgurt usw.) dar. Diese sind für jeweils 16 Gewinnpunkte in der Kampfmetro zu bekommen. Gebt ihr einem Pokémon ein Macht-Item zu tragen, erhält es für jedes besiegte Pokémon vier zusätzliche Fleißpunkte für einen bestimmten Wert – zusätzlich zu den normalen Fleißpunkten! Beachtet aber, dass die Geschwindigkeit eures Pokémon im Kampf gesenkt wird, solange es das Macht-Item trägt.

Macht-Item	Wert
Machtgewicht	Kraftpunkte
Machtreif	Angriff
Machtgurt	Verteidigung
Machtlinse	Spezial-Angriff
Machtband	Spezial-Verteidigung
Machtkette	Initiative

Beispiel: Wenn ein Pokémon, das den Machtgurt trägt, ein Terribark besiegt, dann erhält es 2 EV für den Angriff (wegen dem Terribark) und gleichzeitig 4 EV für die Verteidigung (wegen dem Machtgurt).

DER NINTENDO 3DS IM STRASSENTEST

Was denkt Nürnberg über den Verkaufsstart des Nintendo 3DS? Christoph hat sich zum Test in der Fußgängerzone umgehört!

Studentin Anna erachtet den Einführungspreis des 3DS als angemessen.

Seit wenigen Wochen ist der Nintendo 3DS in Europa erhältlich. Aber wie begehrt ist die neue Spielkonsole, die 3D-Effekte ganz ohne eine sperrige Brille ermöglicht? N-ZONE-Redakteur Christoph Kraus wollte diese Frage beantwortet wissen und hat sich deshalb zum Test in die heimische Fußgängerzone begeben. Dort führte er den Nintendo 3DS zahlreichen Passanten vor und wollte herausfinden: „Nürnberger, wie gefällt euch der 3DS?“ Besonderes Augenmerk lag dabei auf der Frage, wie der dreidimensionale Tiefeneffekt ankommt: Hält er, was die Werbung verspricht? Oder gibt es möglicherweise Leute, die ihn überhaupt nicht wahrnehmen können?

Hohe Akzeptanz

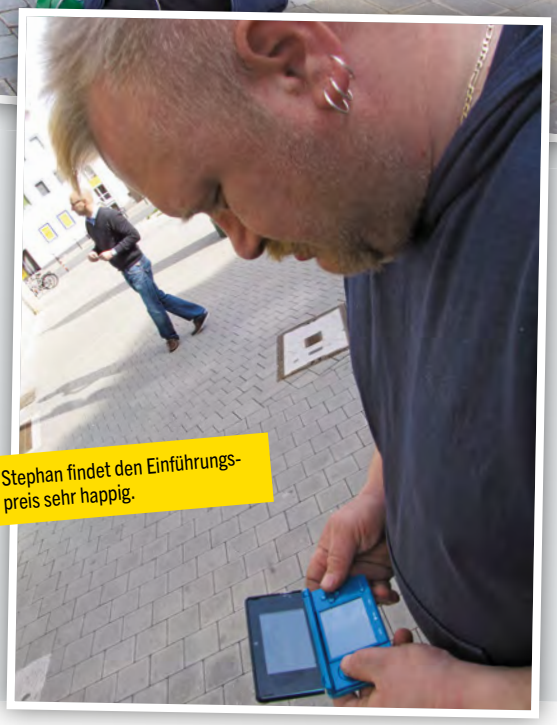
Die größte Erkenntnis vorneweg: Die neue 3D-Spielkonsole kam bei fast jedem Tester gut an. Anna (Bild links) bescheinigt dem Gerät beispielsweise einen erstklassigen Tiefeneffekt, der besser rüberkommt, als sie es sich vorgestellt hatte. Obwohl die 22-jährige Studentin das neue **Pilotwings** nur kurz ausprobierte, gefällt ihr der 3DS ausgesprochen gut. Den Preis hält sie für durchaus angemessen. Als Nächstes führten wir das Spielgerät Schwester Christine (Bild rechts) vor. Obwohl sie bislang noch nichts mit Spielen anfangen konnte, nahm sie sich gern die Zeit, um in der Flugsimulation einige Runden zu drehen. Und wie lautet das Fazit der Paulus-Schwester? „Sympathisch!“ Trotz des positiven Eindrucks fehlt ihr die Zeit, um mehr Zeit vor dem Bildschirm zu verbringen. Unseren Test in der Fußgängerzone führten wir anschließend mit Stephan und Werner fort. Beide erachten den Verkaufspreis des Nintendo 3DS als sehr happig, bescheinigen dem Gerät aber dennoch eine gute Qualität. Vor allem der 3D-Effekt kommt ihrer Meinung nach „einwandfrei“ rüber.

Erster!

Langjährige Nintendo-Fans wollen natürlich stets zu den Ersten gehören, die eine neue Spielkonsole in Händen halten. Um herauszufinden, ob das stimmt, schauten wir schon um 9.15 Uhr (also eine

Vor der Nürnberger Frauenkirche haben wir Luca Gühner getroffen. Sein Urteil: „Gut gemacht!“

Rachel King aus Irland mag es, dass man zum Spielen keine Spezialbrille benötigt, denn 3D-Filme im Kino mag sie nicht.



Stephan findet den Einführungspreis sehr happig.

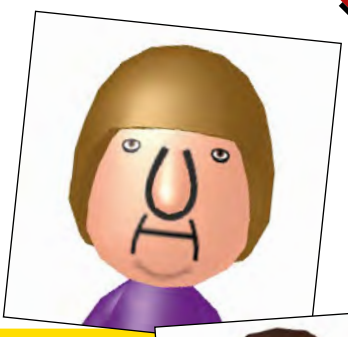
Dreiviertelstunde vor Ladenöffnung) am Eingangsbereich der örtlichen Saturn-Filiale vorbei. Eine Handvoll Kunden hatte sich zu dieser Zeit vor dem Geschäft versammelt. Drei von ihnen waren Patrick Ruckdeschel, Peter Wendl und Verlagskollege Alexander Geisler. Bis 10 Uhr verdreifachte sich die Anzahl der wartenden Personen. Doch der große Ansturm blieb aus: Die 3DS-Freunde steuerten zwar zielstrebig die Videospiele-Abteilung an, doch zu dem nach dem hektischen Wii-Verkaufsstart erwarteten Trubel kam es nicht. Die Kunden schnappten sich stattdessen einfach ihre 3DS-Konsole und brachten diese anschließend brav zur Kasse. Ein Hype sieht anders aus! Dabei senkten Geschäfte wie Media Markt oder Saturn sogar extra den Verkaufspreis auf 222 Euro. Letztlich trugen die meisten 3DS-Käufer ihre neu erworbene Konsole mit einem Lächeln im Gesicht nach Hause. Ob es wirklich nötig war, den Wecker so früh zu stellen, um rechtzeitig vor dem Laden zu stehen? Mit Sicherheit nicht. Da hätte so mancher noch ein bisschen länger schlafen können …

Schwester Christine absolvierte eine Doppeldecker-Mission in der Flugsimulation **Pilotwings Resort** und hatte sichtlich Spaß.

Werner lobt insbesondere den 3D-Effekt der Spielkonsole. „Einwandfrei“ lautet sein Urteil!

NCON TEN YEARS OF PURE FUN

Wer diesen Coupon ausschneidet und zur NCON 2011 – Europas größtem Nintendo-Fantreffen – mitbringt, spart zwei Euro. Gebt bei der Online-Anmeldung vorher diesen Code ein: SPAR MIT N-ZONE. Mehr Infos zum Event lest ihr im nächsten Heft sowie auf www.ncon.org.



BAU DEN PROMii!

Lange Zeit ließen wir unseren Wettbewerb, bei dem wir möglichst detailgetreue Abbildungen von Prominenten suchten, pausieren. Aber jetzt ist der ProMii-Wettbewerb zurück!

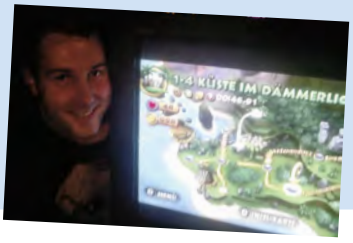
Diesmal ist ein Mii von Thomas Gottschalk gefragt. Seid kreativ und erstellt ein möglichst lustiges, aber auch originalgetreues Mii von Deutschlands größtem Entertainer! Das Mii müsst ihr unbedingt mit dem Nintendo 3DS erstellen und auf eine SD-Karte exportieren, damit ihr uns die Bilddatei per E-Mail an redaktion@n-zone.de zuschicken könnt. Der Einsendeschluss ist der 27. April 2011.

Patrick Ruckdeschel war bei Ladenöffnung der Saturn-Filiale um 10 Uhr einer der ersten Kunden.

MISSION: 3D-SCHNAPPSCHUSS

NOCH SCHNELLER:
In der letzten N-ZONE 03/2011 suchten wir den Leser mit der niedrigsten Spielzeit für den Level 1-4 („Künste im Dämmerlicht“) in **Donkey Kong Country Returns**. Wir nannten dabei Tim Steinmetz mit einer Zeit von 47,13 Sekunden als Gewinner. Doch unsere Leser „Meta Meub“ und Simon Heiser (Bild unten) waren mit 46:91 Sekunden noch schneller. Danke für die Berichtigung, ihr beiden!

DER NEUE WETTBEWERB:
Weil der Einsendeschluss für die „Mission: 3D-Schnappschuss“ offenbar zu knapp gewählt war – schließlich rückten die meisten Händler entgegen unserer Erwartung ihre 3DS-Konsolen erst am offiziellen Verkaufsstarttag heraus – verlängern wir unsere Aktion. Wir suchen das beste 3D-Foto, das ihr mit dem 3DS erstellt habt. Gefragt ist das – laut Meinung der Jury – lustigste, interessanteste und künstlerisch wertvollste Motiv. Kopiert es auf SD-Karte und schickt es uns bis zum 27. April an redaktion@n-zone.de!



N-ZONE WETTET, DASS ...

powered by: SEGA

DIE LETZTE WETTE:

Respekt! Nicht ein, nicht zwei, nicht fünf, nicht zehn, sondern sage und schreibe 15 Leser schickten uns ein Foto, auf dem sie zwei Brillen trugen – die vordere musste dabei eine 3D-Brille sein. Außerdem hatten alle Teilnehmer einen knallroten oder knallgrünen Pullover an (wie die Folien einer altmodischen 3D-Brille). Und zu guter Letzt befand sich in ihrer Hand auch noch ein Bumerang (in Andenken an Link, der sich zum Nintendo-3DS-Konsolenstart noch nicht blicken ließ). Herzlichen Glückwunsch den drei Gewinnern, die wir nach dem Zufallsprinzip auslosten!

DIE WETT-EINLÖSUNG:

Weil sich unser Christoph irrte und tatsächlich mehr als drei Leser die Wette schafften, musste er sich als Sonntagsfrühstück Weißwurst mit Nuss-Nougat-Creme schmecken lassen. In Ermangelung selbiger schmierte er halt Marmelade auf die Wurst. Das machte die Sache aber kaum besser ... Na lecker!

DIE AKTUELLE WETTE:

Christoph wettet, dass es keine drei Leser gibt, die folgende Aufgaben erfüllen:

1. **Ihr schickt uns ein Foto, auf dem ihr – anlässlich der jüngst auf dem Nintendo 3DS veröffentlichten Rabbids-Episode – einen Hasen in der Hand haltet.**
2. **Eine zweite Person soll sich neben euch befinden. Sie soll ihre Finger hinter eurem Kopf zu „Hasenohren" formen.**
3. **Im Hasengehege oder -stall sind mindestens drei Nintendo-3DS-Spiele zu sehen.**

Falls sich Christoph irrt und drei Leser die Bedingungen erfüllen, verpflichtet er sich, **Mario's Time Machine** – das mit Abstand schlechteste offizielle **Mario**-Spiel – an einem Stück durchzuspielen.

DIE PREISE:

Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir drei aktuelle Sega-Spiele. Schickt uns eure Beweisfotos bis zum 27. April 2011 als Mail an redaktion@n-zone.de!

DU, SAG MAL!

DER IDEEN-WETTBEWERB

Mit dieser lustigen Sprechblase amüsierte Lenny Schuldt die N-ZONE-Redaktion im vergangenen Monat.

Jetzt seid ihr dran: Was sagt der rote Fiesling in dieser Szene aus **The Legend of Zelda: Skyward Sword**? Der Leser mit der lustigsten Idee für die Sprechblase erhält ein von der Redaktion signiertes Bild mit dem jeweiligen Spruch drauf. Schickt eure Texte bis zum 27. April 2011 an redaktion@n-zone.de!

Für alle, die mehrgleisig fahren.

GAMES AKTUELL

Alle Systeme in einem Heft

++ DAS MULTIFORMAT-HEFT ++ MIT UND OHNE DVD ++ WWW.GAMESAKTUELL.DE ++ ALLE SYSTEME ++

LESERZITATE

Der Grund, warum ich euch schreibe, ist vielleicht etwas banal, aber ich bin einer der vermutlich wenigen Leute, die den Meinungskanal der Wii nutzen. Christoph würde jetzt bestimmt sagen, dass es der nutzloseste Kanal neben dem Glückstagskanal ist. Ich bin allerdings der Ansicht, dass eine flotte Umfrage während des Frühstücks nicht schaden kann. Wie auch immer, ich habe heute einen historischen Wert erreicht, nämlich eine „Nähe zur Mehrheit" von acht Zentimetern. Vielleicht gibt es ja jemanden, der diesen Wert unterbieten kann!

HOLGER

Ich muss sagen, dass ich von **FIFA 11** für die Wii sehr enttäuscht bin. Während man bei **FIFA 09** im Manager-Modus viel mehr Optionen hatte (Personal rekrutieren, Fußballschule aufbauen, Talente suchen, die Finanzen des Vereins verwalten etc.), hat man beim aktuellen Serienableger gar keine. Das Schlimmste an **FIFA 11** ist, dass Transfers mit sogenannten Transferpunkten und -sternen getätigt werden, was bei mir dazu führte, dass ich mit Ingolstadt in der zweiten Saison Manuel Neuer verpflichten konnte. Normalerweise werden solche Serien von Jahr zu Jahr besser, doch dieses Mal ist die Reihe eher einen Schritt zurückgegangen, nur um nächstes Jahr den „Normalzustand" als große Neuerung zu verkaufen!

THOMAS APELT

Ich persönlich finde die Grafik des neuen **The Legend of Zelda**-Abenteuers für die Wii sehr ansprechend, da auch ich ein großer Liebhaber des Impressionismus in der Kunst bin. Und da sich Videospiele zu einer Art Kunst entwickeln, ist es mir nur recht, wenn diese Art Grafik verwendet wird, was auch bei **The Wind Waker** wunderbar gemacht ist. Ich verstehe gar nicht, wieso sich die meisten so darüber aufgeregt haben. Aber jetzt genug geredet. Macht weiter so mit eurem Magazin!

ANDREA R.

Ey! Ich glaube, die weiße **Pokémon**-Edition ist die beste, die es jemals gegeben hat. Endlich sind die Kämpfe nicht mehr so starr, sondern richtig dynamisch. Auch die Pokémon sehen jetzt so aus, als würden sie tatsächlich leben. Nur die Attacken sind immer noch altmodisch gestaltet.

SVEN REINOLD

ANSCHLUSS GESUCHT!

Hallo N-ZONE-Redaktion,
auf der Rückseite des herkömmlichen, weißen Classic-Controllers sind zwei Schlitze angebracht. Wenn man den mittleren Knopf auf der Oberseite des Controllers betätigt, kann man erkennen, wie ein einfacher Mechanismus – zum Beispiel zum Einklemmen eines Zubehörs – ausgelöst wird. Wozu dient diese Vorrichtung eigentlich?

CHRISTIAN LITTAWE

N-ZONE: Du hast die Frage quasi selbst beantwortet. Vermutlich möchte sich Nintendo alle Möglichkeiten offenhalten und für die Situation gewappnet sein, falls ein Entwickler mit einer bahnbrechenden neuen Idee ins Büro von Nintendo-Präsident Satoru Iwata stürmt und zur Verwirklichung seines Geistesblitzes unbedingt den Classic-Controller und ein weiteres Zubehörteil voraussetzt. Dann nämlich könnte dieses einfach auf den Controller aufgesteckt werden. Du merkst aber schon: Die Begriffe „vermutlich", „könnte" und „falls" weisen darauf hin, dass alles Theorie ist. Denn in der Praxis ist noch kein Plastikaufsatz erhältlich, den man auf den Classic-Controller klemmen kann.

Der neue 3DS kommt doch mit einer SD-Card von 2 GB daher. Das ist ja schon mal was!

N-ZONE: So spendabel war Nintendo in der Vergangenheit selten: Die Karte, die dem 3DS beiliegt, bietet tatsächlich zwei Gigabyte Speicherplatz. Das ist sehr fair, wenn man bedenkt, dass man sich zum GameCube extra eine Memory Card für 20 Euro zulegen musste, um Spielstände abzuspeichern.

Wird die SD-Karte beim 3DS für den normalen Gebrauch reichen, also mit einer durchschnittlichen Anzahl heruntergeladener Spiele aus dem eShop, einigen Songs und Speicherständen? Oder ist der Platz – wie gewöhnlich – wieder viel zu knapp bemessen und man sollte von Anfang an eine größere Karte kaufen? Was sagt eure Erfahrung? Ich hasse es nämlich, immer mehrere Speichermodule zu verwalten, wenn man mit einer kleinen Aufrüstung alles vermeiden kann.

Der Classic-Controller hat auf der Oberseite einen Schlitz. Wozu ist dieser Mechanismus bloß gut? Das fragt sich nicht nur N-ZONE-Leser Christian Littawe.

N-ZONE: Sind die Spiele, die man im 3DS-Ware-Shop und in der Virtual Console erwerben kann, genauso groß wie die bisherigen DSiWare-Spiele, wird dir die SD-Card lange Zeit ausreichen. Die 1-Gigabyte-Speicherkarte, die wir N-ZONE-Redakteure zum Herunterladen von DSiWare-Software nutzen, ist beispielsweise immer noch nicht ganz voll – obwohl sich teils mehr als 30 Spiele darauf befinden.

SPIELSTAND FUTSCH?

Hallo liebes N-ZONE-Team,
ich bin zwar erst elf Jahre alt, aber trotzdem schon ein großer Fan von euch (die Lobeshymnen lasse ich mal).

N-ZONE: Das hören wir gern, Danke schön!

Meine erste Frage betrifft die rote **Pokémon**-Edition. Als ich bei der Pokémon-Liga war, hat mir ein Bekannter einen Tipp gegeben: „He, Tobias, du solltest mal mit dem Mann reden, der dir erklärt, wie man Pokémon fängt. Danach musst du auf die Zinnoberinsel fliegen und am rechten Rand die VM Surfer einsetzen – so lange, bis ein Pokémon namens MISSINGNO. erscheint. Wenn sich der Meisterball in deinem Inventar an sechster Stelle befindet, wird die Anzahl vervielfältigt und du kannst das Monster fangen!" Das habe ich gemacht. Doch dann war erstens die Grafik im Eimer, zweitens die Ruhmeshalle beschädigt und drittens alle Pokémon auf Level 100. Was hatte es damit auf sich?

TOBIAS FRIEDLY

Bei diesem Pixelbrei-Pokémon – es handelt sich um das mysteröse MISSINGNO. – ist große Vorsicht angesagt: Schnell kann der ganze Spielstand hinüber sein!

N-ZONE: Bitte ganz tief Luft holen! Bist du jetzt bereit für eine schlechte Nachricht? Gut, dann halt dich fest: Dein Spielstand ist futsch. Ja, tatsächlich. Du musst das Abenteuer noch einmal ganz von vorn beginnen. Denn dein Kumpel hat dich leider böse geleimt: Mit einem pfiffigen Trick, den du (fast korrekt) geschildert hast, ist es zwar möglich, einen beliebigen Gegenstand zu vervielfältigen, allerdings darf man unter keinen Umständen das Pokémon MISSINGNO. (kurz für „missing number“) fangen! Andernfalls ist – wie in deinem Falle – die Ruhmeshalle beschädigt und es tauchen überall Grafikfehler auf. Ein vernünftiges Weiterspielen ist somit nicht mehr möglich. Doch wie kam es eigentlich zu MISSINGNO.? Des Rätsels Lösung: Die Entwickler wiesen jedem einzelnen fangbaren Pokémon sowie jedem Trainer, dem man im Spiel begegnen konnte, einen sogenannten Hexadezimal-Code zu – zum Beispiel F4 oder A3. Die übrigen Stellen des Hexidezimal-Systems trugen die interne Bezeichnung „MISSINGNO.“. Weil die Programmierer aber fälschlicherweise bei der Gestaltung der Zinnoberinsel zuließen, dass man dort Pokémon fangen konnte (was eigentlich nicht möglich sein sollte), wurden kurzerhand (falsche) Pokémon-Grafiken aus der Safari-Zone übernommen. Selbst in den weiteren Game-Boy-Editionen war MISSINGNO. noch anzutreffen, wenn auch teilweise nur mit einem Schummelmodul.

MARIO ON TOUR

Hallo N-ZONE,
bei unserem England-Urlaub ist uns etwas Tolles über den Weg gelaufen beziehungsweise gefahren. Wir stellten uns die Frage, was als Erstes da war – das Auto oder Mario? Aber seht selbst (siehe Bild rechts)!

N-ZONE: Danke für diese lustige Einsendung! Mario lauert eben überall, selbst wenn man ihn nicht erwartet. Beim Sortieren der Leserbriefe ging übrigens dein Name verloren. Dies bitten wir zu entschuldigen.

ALLES GUTE!

Liebes N-ZONE-Team,
erst einmal ein dickes Dankeschön für eure fleißige Arbeit. Weiter so!

MORITZ KUHLMAY

N-ZONE: Aber gern doch! Es ist uns eine Ehre, jeden Monat eine neue N-ZONE herauszubringen.

Für einen meiner besten Freunde, Marcel, habe ich außerdem einen 40 Zentimeter hohen Toad aus Salzteig gebacken (siehe Bild unten) – im 8-Bit-Stil, versteht sich. Dazu will ich sagen: „Lieber Matze, alles Gute nachträglich und bleib so, wie du bist! Dein Moe“!

N-ZONE: Diesem extravaganten Geburtstagsgruß schließen wir uns selbstverständlich an.

DS-EMPFEHLUNG

Hallo N-ZONE-Leute,
ich habe mir **Ghost Trick: Phantom-Detektiv** wegen eurer hohen Wertung im Heft 02/2011 geholt und muss sagen, dass ihr wirklich recht hattet. Die Story ist spannend und zum Brüllen komisch zugleich und die innovativen Rätsel sind zu keinem Zeitpunkt unfair. Nur eure Kritik kann ich nicht ganz nachvollziehen. Zum einen kann man durch Drücken der B-Taste sehr wohl Dialoge überspringen, sofern man sie bereits vorher einmal gelesen hat. Außerdem halte ich es für unangemessen, dass ihr bemängelt, dass das Spiel keine Sprachausgabe hat. Bei DS-Spielen ist eine umfangreiche Sprachausgabe keineswegs selbstverständlich. Bei den Pokémon-RPGs habt ihr das schließlich auch nicht kritisiert. Vielleicht hängt das auch mit der recht geringen Speicherkapazität von DS-Karten zusammen. Sollten 3DS-Module wirklich mehrere Gigabyte Speicherplatz bieten, wäre eine umfangreiche Sprachausgabe in Zukunft sicherlich leichter umsetzbar.
Ansonsten bin ich aber mit eurer Arbeit sehr zufrieden. Macht weiter so!

KILIAN SCHULZE

SPÄTE FASTNACHT

Liebes N-ZONE-Team,
ich wollte euch mal fragen, ob ihr ein Bild von meinem Link-Cosplay-Kostüm abdrucken könntet. Ich würde mich total darüber freuen!

MANDY SIEMIENSKI

N-ZONE: Na logo – für Fasching ist es bekanntlich nie zu spät!

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

MACHT NINTENDO SCHLAPP?

Wo bleibt Nintendos Spiele-Nachschub für die Wii-Konsole? Und wann ist Schluss mit dem Gefuchtel, wie wir es bisher kennen? Wir diskutieren über die Ablösung der Wii.

Christoph: Pass auf, ich stelle eine provokante These auf. Dir ist doch bestimmt schon aufgefallen, dass Nintendo in jüngster Zeit nicht mehr allzu viele Wii-Spiele herausgebracht hat. Und abgesehen von **Zelda: Skyward Sword** ist auch bislang keine einzige Wii-Neuheit angekündigt. Lässt Nintendo auf der E3-Messe im Juni die Bombe platzen und präsentiert a) neue Spiele, b) eine neue Konsole oder c) verabschiedet sich der **Mario**-Konzern möglicherweise ganz aus dem Heimkonsolengeschäft, weil der Verkauf von Mobilkonsolen deutlich erfolgversprechender ist? Denn womit will Nintendo mit der nächsten Wii bloß punkten? Mit 3D-Sensoren? Mit einer Kinect-ähnlichen Steuerung?

Thomas: Dass bislang außer **Zelda** keine Spiele für die Wii angekündigt sind, stimmt auch mich nachdenklich. Zur E3-Spielemesse in Los Angeles Anfang Juni wird sich in Bezug auf Spieleankündigungen sicherlich etwas tun – und zwar hoffentlich mehr als ein Release-Termin für **Pikmin 3**! Gerade weil die Wii ihre besten Zeiten schon lange hinter sich hat und im technischen Vergleich mit der PS3 und der Xbox den Kürzeren zieht, muss Nintendo im Heimkonsolenbereich auf die Tube drücken. Daher könnte ich mir gut vorstellen, dass Nintendo auf der E3 die Katze aus dem Sack lässt und uns den Wii-Nachfolger präsentiert. Womit dieser gegen die Konkurrenz punkten soll, weiß ich nicht, doch HD-Grafik und Bewegungssteuerung sind unabdingbar. Ein Rückzug aus dem Heimkonsolengeschäft hingegen ist für mich unvorstellbar, der Markt für Mobilkonsolen ist dazu zu unsicher und der 3DS noch nicht genug bei den Spielern etabliert.

Christoph: Du vertrittst also die Ansicht, dass der Wii-Nachfolger in wenigen Wochen vorgestellt wird? Das denke ich auch! Denn Nintendo kann das jetzige Lebensjahr der Wii-Konsole unmöglich alleine mit **Zelda: Skyward Sword** und dem angekündigten **Kirby**-Abenteuer bestreiten. Und selbst wenn auf der E3 noch vier oder fünf weitere Spiele angekündigt würden – das würde kaum ausreichen, um weitere Hardware zu verkaufen. Denn jeder – ich betone: JEDER –, der das Spielen mit der Wii halbwegs interessant findet, dürfte mittlerweile doch längst eine Konsole besitzen! Ich wette, dass uns Nintendo eine neue Technologie serviert, die uns alle überraschen wird. HD-Grafik ist natürlich ebenfalls so gut wie sicher!

Thomas: Ich hoffe auf eine wirklich neue Idee beim Wii-Nachfolger – HD, online und Bewegungssteuerung reichen nicht, um sich von der Konkurrenz abzuheben. Dass sich Nintendo alleine auf die großen Marken wie **Mario**, **Zelda** und **Pokémon** verlässt, kann ich mir nicht vorstellen. Vielleicht steht uns ja wie im Falle der Wii und des DS wieder eine Revolution des Spielens bevor! Was ich mir aber dennoch wünsche, ist nicht nur, dass sich Nintendo wieder auf Innovationen und Marken verlässt, sondern auch dass ich Drittheersteller-Spiele auf einem Nintendo-Gerät in mindestens gleicher Qualität spielen kann und mich nicht mit technisch schwachen Umsetzungen sowie einer aufgezwungenen Steuerung zufriedengeben muss. Am besten mit einem „klassischen“ Controller, welcher der Konsole von Anfang an beiliegt und nicht als Zubehör erworben werden muss.

Christoph: So ist es richtig! Es ist ja offenkundig, dass sich Dritthersteller-Produkte für Wii und DS nicht so gut verkaufen wie Original-Nintendo-Ware. Deshalb liegen künftig auch 3DS-Games Punkte bei, die sich im Club Nintendo gegen Prämien eintauschen lassen. Das wirkt vielleicht absatzfördernd. Wenn jetzt nur noch die Qualität ALLER Spiele steigt, soll uns das recht sein. Mir fällt übrigens ein, dass sich die **F-Zero**-Serie noch nicht auf der Wii hat blicken lassen. Zeit wird's!

Für Gitarrenhelden

www.playdrei.de

Jetzt bequem
online bestellen
oder abonnieren

shop.playdrei.de

WILLKOMMEN IM N-ZONE-SHOP!

Der beste Service für die besten Leser der Welt: Trendige Game-Shirts und unwiderstehliche Angebote für grenzenlosen Spielspaß!

N-ZONE im Abo

Geld sparen, eine tolle Prämie erhalten und die N-ZONE lesen, bevor sie in den Handel kommt!

Jeden Monat topaktuelle News, Vorschauen, Tests, Tipps & Tricks sowie alles rund um Nintendo – das gönnt man auch gerne anderen Nintendo-Fans, vor allem wenn es dafür noch eine tolle Prämie gibt! Wer Freunde, Bekannte, Kollegen oder Verwandte von seiner Lieblingsspielezeitschrift überzeugt, darf sich zur Belohnung beispielsweise ein nigelnagelneues Wii-Spiel, darunter coole Hits wie **Super Mario Galaxy 2, Wii Fit Plus**, **New Play Control! Mario Power Tennis** und **Donkey Kong Jungle Beat**, aussuchen. Und wer noch zögert, sich selbst ein Jahresabo zuzulegen, sollte es mit dem Mini-Abo oder dem Jederzeit-kündbar-Abo versuchen. Ersteres enthält drei Ausgaben der N-ZONE zum Schnäppchenpreis inklusive einer tollen Prämie, etwa einen der allseits beliebten **Zelda**-Mangas. In der Regel bekommen unsere Abonnenten die N-ZONE sogar ein paar Tage, bevor sie am Kiosk erhältlich ist!

Nähere Informationen und Bestellcoupons findet ihr für das Jederzeit-kündbar-Abo auf Seite 63 und für das Mini-Abo auf Seite 97 der euch vorliegenden Ausgabe der N-ZONE. Alles zum Jahresabo, weitere Details, Tarife und Prämien wie gewohnt auf shop.n-zone.de.

Ausgabe verpasst?

So bestellt ihr N-ZONE-Ausgaben nach!

In unserem Abo-Shop, den ihr im Internet unter https://shop.computec.de/n-zone.html findet, habt ihr die Möglichkeit, einzelne (oder natürlich auch mehrere) Ausgaben der N-ZONE nachzubestellen. Zusätzlich zum normalen Heftpreis für die Ausgabe fallen hierbei 2 Euro Versandkosten an.

T-Shirts für Fans

N-ZONE zieht euch an!

Coole Sprüche auf coolen Shirts für coole Leser: In Kooperation mit 3Dsupply bieten wir euch unter www.n-zone.de eine Vielzahl an schicken Gamer-Shirts an. Natürlich gibt's die qualitativ hochwertigen Klamotten mit den stylishen Aufdrucken zum kleinen Freundschaftspreis.

Noch mehr Lesefutter für Spiele-Fans

Ihr wollt über den Nintendo-Tellerrand hinausblicken? Dann seid ihr hier richtig!

Kids Zone 05/11
Top-Themen: **Pokémon, Naruto, One Piece, Star Wars: Clone Wars**. Auch als Premium-Variante inklusive Extras!

play³ 05/11
Top-Themen: **Saint's Row 3, Prey 2, Nerverdead, Crysis 2, Need for Speed Shift 2 Unleashed (plus Poster), Space Marine** u. v. m.

X3 05/11
Top-Themen: **Crysis 2, Battlefield 3, Risen 2, L.A. Noire, The Darkness 2, Dragon Age 2, Homefront** u. v. m.

PC Games 04/11
Top-Themen: **Prey 2, Reckoning, The Witcher 2, Need for Speed Shift 2 Unleashed, Guild Wars 2, Battlefield 3** u. v. m.

TESTEN UND FETT SPAREN!

3 Ausgaben N-ZONE plus einen der brandneuen **Zelda**-Mangas für nur € 6,90!

Jetzt mit 34% Rabatt

Band 1 des **Zelda**-Mangas **Ocarina of Time** von TOKYOPOP!

ODER

Band 2 des Kult-Mangas **The Legend of Zelda: Ocarina of Time!**

Zum Kennenlernen: Holt euch das N-ZONE-Mini-Abo für schlappe € 6,90!
Zusätzlich gibt es einen der ersten beiden Bände der Zelda-Mangas Ocarina of Time gratis.

shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland; E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801 / Fax: 01805-8618002
(14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz); Österreich, Schweiz und weitere Länder: E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: ++49-1805-8610004, Fax: ++49-1805-8618002

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

☒ JA, ich möchte das Mini-Abo der **N-ZONE.** Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 6,90!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir N-ZONE, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (€ 39,50/12 Ausg. (= € 3,29/Ausg.); Österreich € 47,-/12 Ausg.; sonst. Ausland € 51,50/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir N-ZONE wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.

❒ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

❒ **Zelda-Manga Ocarina of Time 1** (Prämien-Nr.: 1094437)

❒ **Zelda-Manga Ocarina of Time 2** (Prämien-Nr.: 1101739)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)

742126

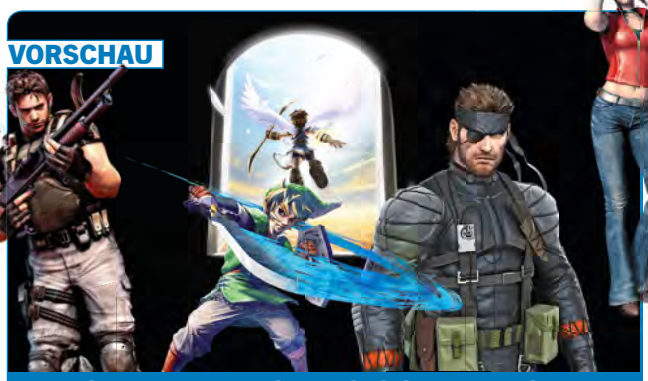
Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

AUSGABE 06/2011
AB 18.05.11 AM KIOSK

Abonnenten erhalten das Heft in der Regel einige Tage früher!

ZELDA: OCARINA OF TIME 3D

Wir möchten nicht zu viel versprechen, dennoch sind wir guter Dinge, dass es mit einem Test des Meisterwerks in der nächsten Ausgabe klappen könnte.



DIE SPIELE-HITS DES SOMMERS

Was kommt außer Zelda noch für die Wii und welche Software-Highlights erwarten uns in den nächsten Monaten für den 3DS? Wir werfen einen Blick in die Zukunft.

LEGO PIRATES OF THE ...

... Carribean. Wir knöpfen uns im großen Test das nächste Lego-Spiel vor!

N-ZONE-EINKAUFSFÜHRER

Die Redaktion nimmt wieder die besten Spiele eines Genres unter die Lupe.

AUSSERDEM:

Neben der regulären Ausgabe der N-ZONE ist derzeit das N-ZONE-Sonderheft mit den interessantesten Berichten rund um den 3DS erhältlich. Darin findet ihr neben zahlreichen Test- und Vorschau-Berichten außerdem viele praktische Tipps zu dem 3D-Handheld, spannende Hintergrundberichte und unterhaltsame Retro-Reportagen.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) Thomas Eder
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Christoph Kraus, Patrick Schmid, Christoph Peter Schuster, Sebastian Stange
Mitarbeiter dieser Ausgabe Stephan Gerner, Lukas Schmid, Anne Schmiedl
Redaktionsassistenz Yves Nawroth

Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Claudia Brose, Esther Marsch, Natalja Schmidt

Layout David Mola, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer

Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung David Mola

Verlagsleiter Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Christina Seifferth
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.n-zone.de

Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion Simon Fistrich (Ltg.), David Martin, Maik Koch, The-Koah Nguyen
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Falk Jeromin, René Giering, Aykut Arik, Tobias Hartlehnert
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online
freeXmedia GmbH, Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Telefon: +49 40 51306-650; Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freeXmedia.de

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 24 vom 01.01.2011

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: ++49-1805-8610004
Fax: ++49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 39,50
Österreich: € 47,-
Ausland: € 51,50

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY^3, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, HOT
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, DESIGN ROOM

Für nur 1,50 EURO jetzt im Handel

NEU: Jetzt bequem online bestellen unter

shop.gamesaktuell.de

Gute Seiten ...

... für schlechte Zeiten!

JETZT IM HANDEL!

Das Nintendo 3DS-Sonderheft der N-ZONE: Bestens beraten, informiert und unterhalten!

shop.n-zone.de

N-ZONE